Tot.179

■新闻评论：梦想安魂曲——记SCE与久多良木健 ■编辑视点：FINISH THE FIGHT

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

特别企划
脑白金真相

HALO 3
初体验影像直击

攻略大特集
光明之风/应援团2
奥丁领域
蓝龙中文版

特快专递
加勒比海盗 世界尽头

研究中心
最终幻想战略版 狮子战争

前线狙击
勇者斗恶龙IX/异说 最终幻想/最后的神迹/战神 奥林匹斯之链/分裂细胞 定罪

赠品
Gamehalo DVD mini
光明之风海报



2007.7A
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
13>
9 771008 060006

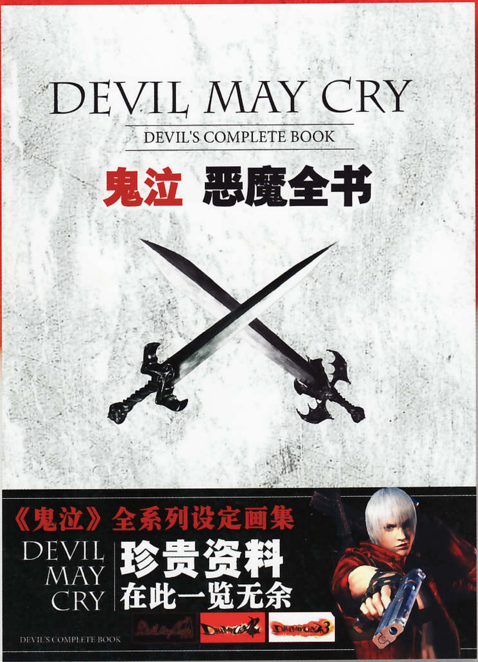
Gamehalo DVD mini 真·风神制作
新游戏影像
分裂细胞 定罪/天剑/鬼泣4 实际游戏影像解读
生化危机4 里昂的黑色日记/押忍！奋斗！应援团2 胜负师火热应援

鬼泣 恶魔全书
DEVIL MAY CRY
DEVIL'S COMPLETE BOOK

144页16开精装特辑＋珍藏版原声CD

《鬼泣》六周年典藏设定集·全系列珍藏资料在此一览无余

6月2日 全国上市



未公开初期稿赏析＋原画师评点/武器＋恶魔＋角色图鉴一览
制作人秘闻访谈/官方经典插画收录
游戏场景及设定画鉴赏

在四代降临前　带你回顾之前的魔界之旅

CIA

荣获2006年中国计算机用户协会最佳培训质量奖，最佳游戏师资奖：
上海市数字媒体紧缺人才培训工程官方指定合作单位



上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。

国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第十九期班），有关事宜公告如下：

招生公告

www.cia-china.com

SHANGHAI UNIVERSITY

上海大学
三维游戏影视动画
专业研修班



招生计划：

三维游戏动画专业研修班 （全日制一年） 招生人数：50

培养目标： 培养传统美学素养，系统了解游戏制作理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、动画与音效合成等专业技能。

三维影视动画专业研修班 （全日制一年） 招生人数：50

培养目标： 培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握角色设计、建模、材质、灯光、贴图、场景、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现等专业技能。

开学时间： 2007年7月26日

主要师资：

由上海大学与CIA数码联合组成强大的师资团队，具备丰富教学经验及专业制作经验。孟老师精通MAYA，曾为盛大《传奇》游戏特效主创之一，在影视制作领域有很深的造诣；张老师曾制作过包括《宝莲灯》、《西游记》、《少林小子》、《我为歌狂》等著名动画片；王老师在游戏动画和建筑设计方面是国内权威专家，曾担任多家公司艺术总监。学院还将聘请国际国内知名动画专家客座指导。

入学条件：

高中以上学历，年满18周岁，热爱游戏影视动画者。免试入学。



证书：

完成学业通过考核者将颁发上海大学结业证书和CIA专业认证证书，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可的上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证和MAYA、3ds max官方认证考试。

就业：

成绩合格者择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、第九城市、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

教学地点：

上海大学嘉定校区　　住宿安排：上海大学嘉定校区学生公寓

咨询热线：021-62539082　　e-mail：zhaosheng@cia-china.com
咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院B楼211室

详情请登陆：www.cia-china.com

游戏动画
影视动画
本科全日制班
同步开始招生！！

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊
总第179期 TV GAME半月刊
2007年7月A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

7A
COVER STAFF
封面用图：蓝龙
设计总监／封面设计:Jason

©2007 BIRD STUDIO / MISTWALKER.INC.著作权所有，并保留一切权利。
©2007 Microsoft Corporation.著作权所有，并保留一切权利。



CONTENTS Part 1







游戏情报站

"SCEA玩家日"召开，PS系多款大作近况报道 5
全球首款80GB PS3降临韩国 6
PSP将化身为移动视频手机 7
世嘉公布财年业绩，《樱大战DS》登场！ 8
编辑视点：FINISH THE FIGHT 11
新闻评论：梦想安魂曲 12

前线狙击

最后的神迹 18
分裂细胞：定罪 20
战神 奥林匹斯之链 22
异说 最终幻想 24
勇者斗恶龙IX 星空的守望者 26

攻略透解





游戏立方

多边共享区 38
问题小卖部 40
游戏军火库 41

特快专递

加勒比海盗 世界尽头 42

研究中心

最终幻想战略版 狮子战争 90

游戏类型说明

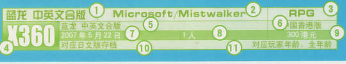
本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏（含动作射击游戏）	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品



信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄



Beijing 2008
中国移动通信
CHINA MOBILE
北京2008年奥运会合作伙伴
Partner of the Beijing 2008 Olympic Games
M-zone人
吃定音乐！
动感地带音乐套餐全新上市
M-ZONE
动感地带
我 的 地 盘 听 我 的
动感地带音乐套餐新鲜出炉。从此，音乐也是我的地盘。首发新歌，我先听；潮爆彩铃、
酷炫手机音乐，想下就下。特权多多，优惠不断，好音乐，大小通吃。
详情请咨询当地10086
客服热线：10086 www.chinamobile.com

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊

CONTENTS
Part 2

郑重声明
本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知
1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总 顾 问：李子奇
社 长：马 力
总 编：司 马
编辑部主任：王 义
执行主编：郑 翔
责任编辑：王 桦 杨 晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方
编 委：陈 华 黄毅华 罗炳彬 马 健 赵 庆 张威翔
主 管：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市雁家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组 版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订 阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2007年7月1日
定 价：人民币9.80元

游戏索引
本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS
改造节奏大战 龙剑战记	31 46
逆转裁判4	33
星神	31
押忍！奋斗！应援团2	30 85 光盘
勇者斗恶龙IX 星空的守望者	26
真·幸运星～启程～	30
最终幻想IV	28
最终幻想XII 亡灵之翼	32
最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书	27

PS2
光明之风	31 48
红星	46
奥丁领域	30 62
生化危机4	44 光盘

PS3
鬼泣4	光盘
忌火起草	28
天剑	光盘
最后的神迹	18

PSP
怪物猎人 携带版 2nd	47
海豹突击队：战术打击	29
虹吸战士：罗根之影	29
强力追击：极限正义	29
死神BLEACH 灵魂升温 4	30 46 47
铁拳 暗之复苏	45
危机之源 –最终幻想VII–	27
异说 最终幻想	24
战神：奥林匹斯之链	22
最终幻想战略版 狮子战争	90

X360
分裂细胞：定罪	20 光盘
怪物史瑞克3	31 44 47
光环3	光盘
鬼泣4	光盘
加勒比海盗 世界尽头	30 42
蓝龙	47
蓝龙 中英文合版	74
灵弹魔女	45
最后的神迹	18

收藏者：

收藏日期：

固定栏目

排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	16
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	27
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	30
游戏进行时	挖掘二线精彩 品位热门流行	44
软硬兼施	软硬件实用信息综合报道	94
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	96
游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏世界	98
互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	99
读编往来	读者与编辑的轻松交流	100
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	104
360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	106
新作发售表	近期即将发售的游戏列表	108
编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	110
新书特搜	介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊	111

Gamehall DVD mini 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有Gamehall标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！













特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

新闻 综述 编辑视点 评论

游戏情报站

GAME NEWS STATION

GAME NEWS STATION

栏目主持 星夜

NEWS

SUMMARIZATION

CRITICISM

特报

"SCEA玩家日"召开，PS系多款大作近况报道

SCEA于5月17日在美国圣地亚哥举办了"SCEA玩家日"试玩活动，将于年内发售的多款SCEA第一方大作都在现场提供了最新的试玩DEMO，并且也有多款新作公布，包括PSP新作三连发：《海豹突击队：战术打击》、《强力追击：极限正义》、《虹吸战士：洛根之影》(详情请见本期"新作短波")。新公开的PS3游戏包括《海豹突击队：对峙》和创意新作《痛》。

《海豹突击队：对峙》

本作的开发小组不再是系列开发商Zipper Interactive(注)，而是位于范库弗市的Slant Six，因此游戏本身的开发方向也将会有较大的转变。本作将会推出蓝光零售版，也将会推出下载版本，两个版本都将在今年年末商战期间同步推出。与《战鹰》一样，本作将只有多人模式，可以32人游戏，没有单人模式。本作将会对应六轴手柄的动作感应功能，玩家也可以通过PS3网络服务下载新内容，游戏中的人物形象可以定制。



■开发者宣称目前公开的DEMO是只用四五个月时间开发的成果。

《天剑》

这次《天剑》公布的DEMO虽然很短，但相当震撼，堪称次世代版《战神》，尤其是破坏巨石柱和在绳索上滑行的场面充满视觉冲击力，场景的可视距离极远，从而更加烘托了场景的壮阔感觉。





《痛》

这款将会通过PS3网络服务提供下载的游戏名字简简单单，就叫做《痛》(Pain)。游戏的目标就是通过复杂的场景以各种方式给主角造成疼痛，首先是通过大弹弓将主角朝特定目标发射，用右摇杆控制准星移动。在射击之前还可以选择各种飞行中的姿势，发射之后可能会形成连锁碰撞，把主角撞得越痛得分越高。



PS3《未知海域：德雷克的宝藏》

此次公开的DEMO应该是发生在游戏初期，主角德雷克与一名女子驾驶双翼飞机来到一个小岛，途中飞机发生故障，德雷克跳伞降落到小岛。本作主角深信自己是大探险家弗兰西斯·德雷克的后人，为了寻找El Dorado的宝藏而来到小岛。在游戏中玩家可以用六轴手柄的动作感应功能保持身体平衡。某些比较壮观的动作还会有镜头特写。玩家可以同时携带一个大型武器和一个副武器。



■玩家将会应用到类似《波斯王子》的各种杂技般的动作。

游戏情报站 新闻 综述 编辑视点 评论

小贴士 TIPS

Zipper Interactive：创立于1995年，由于与海军特种作战司令部合作开发了"《海豹突击队》系列"而成名，该系列成为美国最多人玩的PS2线上游戏。2006年1月25日，索尼宣布收购该公司，并将其纳入SCE全球制作室。

本期大事记

5月15日 世嘉召开2007夏季新作发布会，宣布将会在NDS上推出《樱大战DS》（暂名）。

5月16日 索尼公布2006财年财报，其中SCE因PS3而导致了2323亿日元的净亏损，PS3出货量为550万台，实际销量360万。

5月17日 SCEA在美国圣地亚哥召开“SCEA玩家日”，公布了多款第一方新作，以及年度重点大作的最新试玩DEMO。

5月17日 美国游戏业协会ESA宣布前布什政府政策顾问Mike Gallagher将担任会长。

5月18日 Capcom公开2006财年财报，并宣布解散开发了《塞尔达传说：小人帽》的Flagship工作室。

5月21日 SCEK宣布将于6月16日在韩国推出全球首款80GB版PS3，并将于韩国开通PS3视频点播服务。

5月21日 中国游戏业巨头九城正式确认，EA已经以1.67亿美元收购其15%的股份。

5月21日 索尼在东京证券交易所的股价上涨4.1%，达到了5年来的最高点。

5月22日 育碧在法国巴黎召开“Ubidays”记者招待会，公开了多款新作消息，包括首次公开的《雷曼：疯兔危机2》。

5月22日 美国任天堂市场部副总裁乔治·哈里森表示，到2011或2012年间Wii将于美国卖出3500万台。

5月23日 Square Enix公布2006财年财报，社长和田洋一透露可能会在《DQ Ⅸ》之前推出一款“《DQ》系列”重制版游戏。

5月23日 SCEE宣布与英国BT电信公司合作，将会让PSP具备与手机、固话和PC进行视频通话的功能。

5月25日 ESA公布了今年“E3媒体及商务峰会”的各厂商展前发布会时间。

5月25日 Square Enix宣布《最终幻想XII》制作人河津秋敏将不再担任公司董事。

硬件

全球首款80GB PS3降临韩国

SCE韩国分公司（SCEK）于5月21日宣布，PS3将于6月16日在韩国正式推出，售价为51.8万韩元（约人民币4150元）。令人意外的是，韩国版PS3将会是全球首款带有80GB硬盘的PS3。这款韩版PS3的其余规格与今年3月份推出的欧版PS3相同，取消了为运行PS2游戏而添加的图形处理芯片，改用软件模拟的方式向下兼容PS2游戏。

SCEK发言人在媒体的采访中表示，之所以为韩国版PS3添加80GB硬盘，是因为韩国用户喜欢高清影音播放功能，并且韩国拥有极为发达的宽带网络环境，因此决定为PS3打造功能强大的高清影音下载及点播服务。目前SCEK正在与可能的合作伙伴谈判。韩国Hanaro电信公司表示，他们目前正在与SCEK进行谈判，相信在6月份就可以签订合同，PS3的高清影音点播服务将尽快开展。



Hanaro是韩国第二大宽带网络运营商，去年7月推出了HanaTV服务。这种网络视频点播服务月收费为1万韩元（约人民币80元），用户可以通过机顶盒下载影视节目。目前该服务已经有43万用户。Hanaro发言人表示，与SCEK签署合同之后，PS3用户可以将PS3当作机顶盒收看HanaTV的节目，月收费与机顶盒用户相同。

软件

《星际传奇：鏖战黑色雅典娜》公开

Vivendi Games旗下的Sierra Entertainment公司日前宣布将会在PS3和X360上推出Xbox经典游戏《星际传奇》的重制版《星际传奇：鏖战黑色雅典娜》（The Chronicles of Riddick：Assault on Dark Athena），该作在对画面进行全面改良的基础上，也将会加入新剧情。



开发商Starbreeze（注）研发的面向PS3和X360的技术基于之前《逃出屠夫湾》的技术积累，因此决定制作这么一款重制版游戏。本作中的场景和人物都经过重新制作，加入全新的贴图和音效，并且对AI进行了调整。这款游戏采用的引擎与Starbreeze的次世代新作《黑暗》相同。游戏中新增的剧情则是发生在Riddick的逃脱之后，玩家将可以在游戏中使用一些全新武器。本作的PS3版将会对应六轴手柄的动作感应功能，制作人Pete Wanat表示，用动作感应功能操纵游戏中用刀战斗的场面堪称完美。另外，本作还将加入网络多人模式。

软件

Wii《雷曼：疯兔危机2》公开

在Wii上大获好评，销量逼近百万的《雷曼：疯兔危机》目前已经决定推出续作，由于前作的X360等版本销量不佳，因此续作将会成为Wii独占游戏，目前暂定于2007年秋季发售。近日育碧在“Ubidays”记者招待会中正式公开了该作。

与前作一样，丰富有趣的迷你游戏仍然是《雷曼：疯兔危机2》的最大亮点，本作将会收录60多个迷你游戏，并且大多数迷你游戏都将可以多人玩。目前公开的迷你游戏有四个，分别是：棒球游戏、吐萝卜汁游戏、端汉堡游戏和斗牛游戏。

游戏讲述兔子们想要再次向地球发动进攻，为此他们开始进行各种战前训练。他们在一个购物广场附近设置了一个侦察基地，为即将到来的战斗而训练。玩家扮演的仍然是雷曼，这一次雷曼将会乔装改扮混入兔子堆中。由于雷曼乔装成了兔子，在本作中将会出现更多有趣的服装，例如牛仔装和兔子版蜘蛛侠装。育碧表示，由于本作是Wii独占游戏，因此他们可以全心全意地针对Wii的机能进行制作，将会发挥Wii的最大性能。





小贴士 TIPS

Starbreeze：创立于1998年，位于瑞典乌普萨拉市，最初叫做O3 Games。2001年，该公司吞并了规模较小的Starbreeze工作室，并更名为Starbreeze。2004年发售的Xbox游戏《星际传奇：逃出屠夫湾》是该公司最具代表性的作品。

游戏情报站 新闻 综述 编辑视点 评论

硬件 PSP将化身为移动视频手机

功能强大的PSP具有无穷的延展性，之前推出的PSP摄像头在欧洲获得了不小的人气，为了充分发挥摄像头的作用，SCEE最近宣布将会与英国BT电信公司合作，让PSP实现无线宽带通信功能，这意味着玩家可以使用PSP进行高质量的语音和视频通话，或者发送文字信息。

通过与BT电信公司的此次合作，将会把BT的宽带视频及语音网络电话软件使用到PSP上，在接下来的几个月时间里，还将会有更多新功能逐步加入，让用户可以通过PSP与PC、固定电话、手机等通信设备进行通话，当然，用户要实现这些功能，必须在有无线网络覆盖的地方。

SCEE同时表示，它正在与BT以及其他电信公司合作，将会把该服务推广到法国、德国、西班牙和意大利。



特报 SCE财年亏损2323亿，PS3出货550万

5月16日，索尼公布了2006财年(截至2007年3月31日)的财务结算报告。其中SCE因为PS3而出现了2323亿日元的巨额亏损，上一财年为微利87亿日元。

2006财年里，PS2的出货量为1420万台，较上一财年减少202万台；PSP出货量为836万台，较上一财年减少570万台；PS3的出货量为550万台，实际销量为360万台。软件方面，PS2游戏出货量为1.93亿套，同比减少3000万套；PSP游戏出货量为5410万套，同比减少1250万套；PS3游戏出货量为1320万套。



索尼预计其2007财年的PS3亏损额将大幅降低，从而实现CEO霍华德·斯特林格制定的5%的利润率目标。Ichiyoshi投资公司认为，索尼已经摆脱最艰难的时期，其股价将可能回升至SONY SHOCK之前的每股1万日元。在索尼的财报会之后，其股价从6460日元攀升至6546日元，在过去6个月里，索尼的股价总共攀升了37%。

索尼预计本财年的集团总销售收入将会达到8.79万亿日元，扣除成本和管理费用之后的运营收入将会达到4400亿日元，这是2006财年的六倍。索尼本财年的净利润预计将会达到3056亿日元。本财年SCE的亏损预计将大幅减少到500亿日元，而到了2008财年，SCE预计将会扭亏为盈。本财年PS3的出货目标为1100万台，PS2为1000万台，PSP为900万台，游戏软件总出货量为2.5亿套。

新闻短波

《劲舞团 携带版》

继《DJMAX》之后，韩国著名音乐网游《劲舞团》也将降临PSP。PSP版《劲舞团 携带版》将于6月7日发售，游戏中收录了一百多首曲目，包含开发商T3公司的原创歌曲。本作将会支持6人联机游戏，玩家可以将自己的成绩上传到网络，也可以从网上下载新资料，如新的歌曲和舞姿。本作将会推出普通版和限定版，普通版售价49.99美元，限定版售价99美元，将会赠送手机挂链(30种不同类型随机赠送)、原声CD、笔记本、台历、优惠券等。



《午夜俱乐部：洛杉矶》

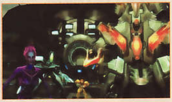
Rockstar于5月16日公开了午夜地下飙车游戏《午夜俱乐部》的系列第四作《午夜俱乐部：洛杉矶》，该作将会在PS3和X360上推出，暂定发售时间为2008年初。不过Rockstar目前并未公布该作的任何具体内容和游戏截图。

任天堂搬家

据《西雅图时报》报道，总部位于华盛顿州雷蒙德市的美国任天堂将会把营业部、广告部和市场部搬到纽约或旧金山。据称任天堂之所以有搬迁计划，是因为NDS和Wii的热销使其业务规模膨胀，因此需要更大的办公地点。美国任天堂原本打算在雷蒙德就地扩张，甚至已经为此买了块约5万平方米的地皮，可惜后来日本任天堂总部没有批准在雷蒙德当地扩张的计划，因此这块地已经决定转卖，与任天堂总部距离很近的微软将可能成为买主。如果真是这样，微软与任天堂将成为真正的邻居。

《银河战士Prime3》发售日

美国任天堂日前宣布，Wii秋季力作《银河战士Prime3》将于8月20日发售。



世嘉"虚幻引擎3"新作

世嘉于5月16日宣布获得"虚幻引擎3"的技术授权，并且已经有多款使用该引擎制作的游戏将会在北美推出。

《罪恶之城》游戏版

Red Mile公司日前宣布获得了弗兰克·米勒知名漫画《罪恶之城》的游戏版改编权，将会推出该暴力漫画的相关游戏。《罪恶之城》的电影版于2005年推出，由布鲁斯·威利斯主演，续集也即将开拍。游戏版很可能会在电影续集上映期间推出。

纽约打压暴力游戏

纽约参议员Andrew Lanza与Martin Golden于5月22日宣布，他们将会出台新的法案，以"打压"暴力游戏。这项法案向参议院提交后，只用了4天就顺利通过，等州长签署之后就可以正式确认。

这项法案将会建立一个顾问委员会，评估美国游戏评级机构ESRB的作用与评级准确性，并制定让家长和教师警惕暴力游戏的计划。该法案还将强制要求在纽约州销售的所有游戏必须有评级标签，将游戏卖给年龄不符的玩家将会遭受处罚。这项法案一旦得到最终通过，将于2008年1月1日正式生效，而顾问委员会目前已经成立。

GC展膨胀40%

德国莱比锡游戏展(GC展)如今已经成为欧美规模最大的游戏展会，GC展主办方日前宣布，目前已经参展商定下的展位面积就已经比去年大了40%！主办方表示，国外参展商的暴增是主要原因。

《模拟人生》电影版

美国《综艺》杂志报道，年销量达2200万套的"《模拟人生》系列"将会推出电影版，EA目前已经与福克斯合作，将会聘请知名制片人和编剧参与本片的拍摄。



《ICO》小组新作

来自PS3官方论坛的一则消息称，《ICO》开发团队(注)目前正在同时开发两款新作，其中一款在游戏氛围和设定上与《ICO》和《汪达与巨像》接近。

川岛隆太资助医学

日本著名脑学专家川岛隆太教授日前宣布，将会把参与《锻炼大脑的成人DS训练》制作而获得的版权费用于资助医学研究。川岛隆太因该作而获得了高达4.4亿日元的版权费，按照日本的知识产权保护相关规定，川岛隆太原本可以私人拥有版权费的一半，但川岛隆太决定将这些钱全部投入于大脑运作原理的基础研究，这项研究将于6月正式启动。



小贴士 TIPS

《ICO》开发团队：又称"Team Ico"，隶属于SCEJ第一开发部，该团队的首席游戏设计师为上田文人。今年2月，该小组曾在《FAMI通》刊登全页广告招募新职员，广告所用的概念图来自某PS3新作。

业界声音

我猜PS3降价的消息将会在今年7月份的E3上公布，不过谁也说不准索尼到底会怎么做。

——美国投资公司Wedbush Morgan的分析家Michael Pachter认为，索尼对蓝光和CELL将在十年内处于业界领先水平的策略显得过于自信，索尼应尽快降低PS3售价，而今年E3展是一个很好的降价消息公布时间。

我们开始看到PS3和X360的表现不尽人意，它们对于市场的推动力早已不如从前，因此我们只有在认为时机成熟时才会开始研究未来的技术。

——美国任天堂市场部副总裁乔治・哈里森在彭博财经的采访中表示Wii将会胜出，并顺带挖苦了次世代技术。

虽然不能说永远不会重新制作《最终幻想VII》，但是起码现在我们的的确确是没有这个计划。

——Square Enix知名制作人野村哲也在媒体的采访中表示，目前业内有关PS3版《最终幻想Ⅶ》的消息纯属谣言。

PS3就像PS以及PS2一样，将会成为未来10年市场的主力。远见和领先的技术就是PlayStation这个品牌的全部。

——SCEA公关部主管Dave Karraker在美国《Game Pro》的采访中表示，PS3的价值在于其超长的市场寿命。Karraker将目前PS3的困境形容为"培育新人"，虽然过程很艰辛，但成果将会非常惊人。

当人们谈论起PS3时，就好像是到一家很昂贵的餐馆消费最后却什么都没吃到一样。

——国际游戏开发者协会IDGA的Kyoshi Shin认为，目前很多游戏开发商都开始将注意力转移到Wii上，价格高、游戏少的PS3危机四伏。

我开发第一款游戏时是1981年。当年流行的游戏类型是考验反射神经的，并没有能够让已经年过30的我玩得尽兴的游戏。于是我想既然如此的话，那就干脆由自己来做好了。

——光荣创始人襟川阳一谈自己开发游戏的初衷。襟川阳一化名为Kou Shibusawa，在上个世纪末期制作了大量著名SLG。

《蓝龙》是一个在美国主机上发生的有高丽风味的日式故事。

——网友妙评《蓝龙 中英文合版》可以选择韩文语音的设定。

特报 Capcom解散掌机版《塞尔达》开发团队

5月18日，Capcom公布了截至2007年3月31日的财务结算报告，在该财年内Capcom多款游戏的销量超过预期，让Capcom的总销售收入比上一财年提高了6%，达到了745亿日元，超过了Capcom之前预计的684亿日元。由于次世代技术的研发成本高昂，Capcom之前曾预计其财年净利润将会降低到39亿日元，不过实际的净利润达到了58亿日元，比上一财年降低16%。

Capcom在财务报告中说："本财年我们最大的成就是X360的《丧尸围城》和《失落的星球》销量都突破了百万套，现在它们已经加入到我们的镇社品牌行列。"至于截至2008年3月31日的新财年，Capcom预计销售收入可达780亿日元，净收入为62亿日元。新财年的几款重头作品预计销量分别为：《鬼泣4》(X360/PS3/PC)180万套、《生化危机4 Wii版》(Wii)42万套、《生化危机 安布雷拉历代记》(Wii)62万套、《战国BASARA2 英雄外传》(PS2)20万套、"《洛克人》系列"92万套。

为了精简机构，Capcom表示四叶草工作室的解散工作目前仍在进行中，而第八研发部已经在3月份彻底解散，Capcom关闭的下一个工作室是"Flagship"。Flagship工作室创办于1997年，曾经与任天堂合作推出了不少出色的作品，包括GBC上的《塞尔达传说：神秘果实》，以及GBA上的《塞尔达传说：小人帽》和《塞尔达传说：四支剑》。虽然Flagship也曾独立开发了不少游戏，不过该工作室的主要工作内容是为其他开发部的游戏设计剧情和对话。Capcom表示，虽然Flagship被解散，但员工不会被辞退，该工作室的所有员工将会并入Capcom的其他工作室。



特报 Konami业绩提升，《MGS4》明春发售

Konami于5月22日公布了截至3月31日的财年收入报告，该财年Konami的总销售收入为2800亿日元，而上一财年为2620亿日元。Konami的运营利润也增加到了280亿日元，而上一财年仅为20亿日元。Konami表示，上一财年业绩不佳的主要原因是其保健及健身业务相关收入的锐减。

Konami的游戏部门(数字娱乐部)仍然是主要收入来源，该财年的总销售收入为1650亿日元。

"《胜利十一人》系列"是Konami最大的经济支柱，在截至2007年3月31日的12个月内总共卖出了超过800万套。虽然跳舞机的热潮早已消退，但"《DDR》系列"在这一年内仍然卖出了一百多万套，PSP的《潜龙谍影：掌上行动》也有不错的销售成绩。至于目前这一财年，Konami表示其最大的期望就是PS3的《潜龙谍影4》，这意味着该作最晚将在2008年3月31日发售，不过有传闻称该作可能无法赶在2007年内推出。至于该作将推出X360版的传闻，小岛组的Ryan Payton表示，《MGS4》自始至终都是一款为PS3贴身打造的游戏，是否会推出X360版暂且不提，即便真的推出X360版，也不会因而对游戏本身进行任何形式的变动。

Konami的街机部门经营状况较为理想，去年在北美推出的K2V博彩机获得了成功，该部门的净销售收入达到了167亿日元，同比提高58%。为了拓展海外业务，Konami计划在本财年内与海外企业广泛进行战略结盟。Konami预计其本财年营业收入将会达到2950亿日元，运营利润达到330亿日元，净利润为183亿日元。

特报 世嘉公布财年业绩，《樱大战DS》登场！

世嘉于5月15日下午召开2007夏季新作发布会，公开了多款将于夏秋季节推出的作品。世嘉表示，除了"史上最恐怖游戏"《忌火起草》外，今年末和明年初还将有多款PS3游戏推出。此外，世嘉还将重点加强与任天堂的合作，并于发布会中公布了NDS版《樱大战DS》(暂名)，目前该作的官方网站已经开张，不过并没有详细情报公布。系列制作人广井王子表示，本作将会是一款RPG作品，帝都花组、巴黎花组和纽约星组都将可能在这部作品中登场。今年7月的相关活动中可能会正式公布该作。



此外，世嘉还公布了截至2007年3月31日的财年业绩。该年度，Sega Sammy净销售额为5282.3亿日元，同比降低4.5%；运营利润为765.3亿日元，同比降低35.8%；净利润为434.6亿日元，同比降低34.4%。业绩全面下滑的主要原因是原Sammy旗下的柏青哥部门销售业绩同比降低了20%。

该财年内，世嘉方面的游戏软件累计销量达到了2120万套，其中日本为580万套、北美为820万套、欧洲为710万套，其他地区为10万套。世嘉预计本财年其全球游戏总销量将会达到2800万套。

特报 布什政府顾问担任美国游戏协会会长



Doug Lowenstein(注)辞职后，美国游戏业协会ESA群龙无首，迫切的需要一个有强大影响力的新会长坐镇。由于ESA一直以来致力于向美国各州以及联邦立法者施加影响力，避免制定对游戏业不利的法案，因此ESA的会长需要有足够的政治影响力。

5月17日，ESA宣布Mike Gallagher将会成为新一任ESA会长。Gallagher曾经是布什政府的首席电信及政策顾问，并且曾担任美国商务部长助理。“Mike出色的技术、政治和政府关系使其成为ESA的最佳人选，知识产权、行业自律等问题都亟待解决。”ESA董事局主席、微软娱乐设备部总裁Robbie Bach说。

Gallagher在声明中表示，代表游戏业“与联邦及各州领导人促进行业环境发展”是他的荣幸。Gallagher已于5月底就任。

特报 Google研发智能游戏广告技术

英国《卫报》报道，Goolge目前正在研发一项与游戏内广告相关的技术。不久前Goolge以2300万美元收购了专业游戏广告公司AdSpace，这项新技术就是此次收购行动的成果之一。

Goolge这项新技术的作用在于监控玩家在游戏内的行为，无论是PS3、X360还是Wii，只要接入互联网，Google就可以通过该技术通过分析玩家的行为，从而了解玩家的消费喜好。Google认为，玩家的游戏方式会在某种程度上反映其喜好，例如喜欢在游戏中到处探索的玩家可能会喜欢旅游，这样系统就可以为其呈现旅游广告。而那些在游戏中花大量时间聊天的玩家，将会看到手机等通信类产品的广告。简单地说，这种技术能够智能化地将特定的广告送到玩家的游戏中，会让玩家在游戏中看到最需要的广告，例如玩家玩了两个小时游戏觉得疲惫时，会看到必胜客的广告。

不过一些业内人士指出，Google的这种行为可能会涉及玩家的隐私，从而导致不必要的纠纷，发行商、广告商和玩家对于隐私问题都非常敏感。并且游戏开发者必须在制作游戏时采用这种技术，提高了游戏开发的难度。但如果这种技术真的得以大规模应用，将会为Google和游戏发行商带来丰厚收益。

特报 《勇者斗恶龙》重制版新作即将公开？

5月23日，Square Enix(以下简称SE)公布了2006财年(截至2007年3月31日)的财务报告。这12个月内，SE销售收入同比暴增31.3%，达到了1634亿日元。该财年SE的运营利润为259亿日元，上一财年为154.7亿日元；不过由于为次世代游戏的研发投入了巨额成本，因此财年净利润为116.2亿日元，降低了32%。

在该财年内，SE总共卖出了1690万套游戏，使其单机游戏业务净销售收入达到了513亿日元，运营利润为163亿日元；上一财年分别为459亿日元和96亿日元。SE的网络游戏业务净销售收入达到137亿日元，运营利润为68亿日元；上一财年分别为157亿日元和59亿日元。

对于本财年，SE社长和田洋一表示，《最终幻想XIII》将不会在本财年内推出。本财年SE的重头戏自然是NDS版《勇者斗恶龙IX》。在日本《每日新闻》的采访中，和田洋一说：“今年夏季我们将会推出《DQ》的街机和Wii版新作。在此之后，我们将考虑推出《DQ9》，不过在此之前会有重制版(DQ)推出。”这似乎意味着《勇者斗恶龙IX》推出之前还将有某《DQ》重制游戏推出。

特报 精彩依旧！E3展前发布会日程公开

将于今年7月份举办的新E3展(正式名为“E3媒体及商务峰会”)虽然规模大幅萎缩，不过从目前得到的消息来看，本届E3展仍然有众多看点，而各主要游戏公司也将会像往年一样举办展前发布会——按照惯例，这是每年E3展的最大焦点。


■Fairmont酒店

5月25日，E3举办方公布了各主要厂商的展前发布会举办时间，除了微软之外，其他厂商的展前发布会不再另选地点，都是在Fairmont酒店集中举行。今年E3展的主会场是位于加州Santa Monica的Barker飞机棚。目前已知的各厂商发布会时间如下：

7月10日(星期二)	
晚上8：30～9：30	微软
7月11日(星期三)	
上午9：00～10：00	任天堂
上午11：00～12：30	SCEA
下午2：00～3：00	EA
下午3：15～4：15	Activision
下午4：30～5：30	Midway
下午5：45～6：45	Konami
7月12日(星期四)	
8：00～9：00	Take-Two
9：15～10：15	THQ
10：30～11：30	Ubisoft
1：00～2：00	NBGI
3：30～4：30	迪士尼

业界声音

微软一直在做这方面的尝试。我们做出了一些长期的承诺，目前情况还不错。但我也不得不承认，有一些公司对PS3平台有特别的忠诚度，或许是他们和索尼达成了长期的商业合约的缘故。

——微软Xbox业务最高负责人彼得·摩尔最近在谈到大作独占权问题时表示，微软一直在为X360争取各种大作，目前已经完成了80%的目标，但还是有一些大作难以“攻下”，例如《最终幻想XIII》和《潜龙谍影4》。

我怀疑索尼是否真的有能力通过丰富多彩的形式和引人入胜的内容来实现并最终完成这一计划。

——微软游戏制作室总经理Shane Kim日前表示，PS3的PLAYSTATION Network网络服务与X360无法相提并论，他对于PS3《HOME》的概念深表怀疑，认为索尼打造的这种虚拟世界服务将难以真正实现。Kim表示他曾经与《HOME》类似的网游《Second Life》的专家讨论过这种概念，甚至打算将该作搬到Xbox LIVE上，但工程量过于庞大。

微软和索尼不一样，索尼是一家以硬件制造见长的企业，相对的微软则是一家软件公司，可以说他们的工作性质跟我们这些游戏创作者比较相近，因此也比较容易合作。

——坂口博信在接受台湾媒体采访时谈自己与微软和索尼合作的感受。

我希望能够帮助更多人去享受葡萄酒的世界。

——日本资深品酒师濱田知佐的发言。EA在NDS上发表了名为《选酒新工具三部曲》的作品，邀请了包括濱田女士在内的3名日本酒业专家监修，不过仍然有不少玩家对这种“一手拿DS，一手干杯”的做法感到不知所措。

我可以明确地告诉你们，业内人士已经向我透露索尼正在做这方面(新版PSP)的准备。

——Lazard Capital Markets投资公司分析家Colin Sebastian日前表示，他在参加于圣地亚哥举办的“SCEA玩家日”时收到风声，该消息来源称索尼肯定会推出新版PSP，并且很可能在今年内推出。

虽然谈不上是灾难，但它(PS3)的价位——尤其是对于圣诞后——绝对是个败笔。

——全球最大游戏零售集团GameStop的主席兼CEO Richard Fontaine公开抨击了PS3的高价位。

小贴士 TIPS

Doug Lowenstein：前“娱乐软件协会”(ESA)会长。1994年6月创立互动数字软件协会(IDSA)，后更名为ESA，即E3主办方。在创办ESA之前，他曾是华盛顿公共政策咨询公司“National Strategies”的负责人。

流言板

PS3《PES6》？

据国外媒体报道，在《胜利十一人11》推出之前，Konami将会先推出一款PS3版《职业进化足球6》(PES6)，该作相当于欧版的《胜利十一人10》，之前已经在X360和PS2上推出。据称，PS3版《PES6》的画面将会超出X360版三倍以上，游戏容量达到18GB以上，并且PS3版也将会支持网络联机功能。虽然PS3版《PES6》画面能达到X360版三倍以上的说法有待推敲，不过该作推出PS3版应该是顺理成章的事，之前Konami曾表示X360拥有《PES6》的次世代版本半年独占权，而在半年过后理应推出PS3版。

可信度 ★★★★☆

《教父2》？

游戏分析家Todd Greenwald日前宣称，EA目前正在使用《教父》的"开放世界引擎"开发5款新作，其中包括《教父2》。"开放世界引擎"是EA专门为《教父》打造的游戏引擎，为了充分挖掘该引擎的价值，EA目前已经在开发基于该引擎的《辛普森一家》，据称EA在该作上投入的时间与成本与《教父》不相上下。而《教父2》将会是根据Mario Puzo的《教父》小说版制作。《教父》曾是EA试图对抗《GTA》的大作，EA为其投入了巨额的预算，但发售后其销量和业界评价都不是很理想，尽管如此以EA的一贯作风，相信不会轻易放弃该品牌。

可信度 ★★★☆☆

本期关注数字

1.7亿

美国高盛投资公司近日发布了一份预测报告，这份报告认为，《光环3》将会在今年第四季度里，给微软带来1.7亿美元的收入，《光环3》的当季度销量预计将会达到420万套。

高盛分析家的预测主要基于X360的装机量，预计到9月份，X360的装机量将会达到1320万台，约三分之一的X360用户将会购买《光环3》。而在一款平均零售价约60美元的第一方游戏中，微软提供给零售商的批发价约为48美元。报告中同时补充说明，如果微软虚报了X360的销售数据，《光环3》为微软创造的收入可能将只有1.2亿美元。

高盛在预测报告中指出，《光环3》的发售将会让微软Xbox部门在该季度出现盈利。而微软也指出，2008财年将会是微软娱乐及设备部的转折点，成为自Xbox发售以来第一个出现盈利的财年。

3500万

最近在接受彭博财经的采访时，美国任天堂市场部副总裁乔治·哈里森表示，到2011或2012年间，Wii在美国的总销量将会达到3500万台。

目前X360仍然是美国总销量最高的次世代主机，销量为540万台，Wii目前的销量是250万台，PS3为130万台，之前NGC在美国的总销量仅为1136万台。因此很多分析家对于Wii 3500万台的目标表示怀疑，瑞穗证券分析家田村悦子说："3500万台的目标过于乐观了，Wii的目标是轻度玩家，但美国市场有大量的核心玩家。现在就判断Wii能否成为次世代胜者还为时过早。"

本期新闻综述

索尼 冰火两重天

5月16日，索尼公布的财报可谓喜忧参半。从整个集团的角度来说，CEO斯特林格的改革战略已经明显奏效，索尼正在走出亏损的阴影，多个业务部门表现出强势复苏的势头，绝大多数市场分析家和投资者认为，索尼集团正在走上复苏道路。然而，曾经是索尼骄傲的SCE部门却仍是一潭死水，两千多亿日元的巨额亏损成为该财年索尼集团的最大污点，虽然说是新主机推广的战略性投资，但如此巨额的数字未免过于惊人。

没有了传统意义上的E3，索尼选择在5月17日召开"SCEA玩家日"，可惜严重缺乏惊喜。索尼目前需要的是真正的顶级大作，就像去年X360上的《战争机器》，然而在"SCEA玩家日"中公开的真正的原创新作却是《痛》这种小品级游戏，联想到3月份游戏开发者大会上索尼对《小小大星球》的大力宣传，不能不让人产生"黔驴技穷"的感叹。但愿这漫长的平静时期只是在为酝酿7月新E3展的大爆发。

本月官司纠纷

蓝光遭起诉

索尼在技术专利权上吃过不少苦头，之前已经因为手柄振动专利技术而向Immersion公司赔偿了9700万美元，并导致PS3的六轴手柄无法使用振动功能。现在索尼又面临另外一起专利纠纷。美国加州的Target Technology公司于5月份向索尼提出起诉，认为PS3的蓝光技术侵犯了他们的技术专利。

Target起诉SCEA、索尼电影和SONY DADC，认为蓝光的相关产品侵犯了他们的光碟反射层相关技术专利。Target的这种技术用特质的银质合金作为反射层，具有比纯银更强的抗腐蚀性，这项专利于2004年4月提交，2006年3月获批。Target声称索尼是蓄意侵害其专利权，因此要求法院永久禁止索尼应用该技术，如果该公司胜诉，将可能意味着巨额的赔偿，以及蓝光技术的重大危机。



本月收购事件

EA正式投资九城

5月21日，全球最大第三方游戏发行商EA将巨资收购九城股份的消息终于得到确认：EA将以1.67亿美元收购九城约15%的股份。与此同时，九城已经与EA签订《FIFA Online》的中国大陆独家运营权。目前《FIFA Online》在韩国的注册用户已经超过440万，九城总裁朱骏表示，随着2008年北京奥运会和2010年世界杯的到来，网络体育游戏的市场将会大幅膨胀。

本月关注人物

河津秋敏

Square Enix于5月25日宣布，从6月23日起，第二开发部长兼执行制作人河津秋敏将不再担任Square Enix的董事。Square Enix并未对此决定做出任何解释，不过河津秋敏仍然会担任监制，继续进行游戏开发工作。河津秋敏出生于1962年11月5日，1987年加入Square，参与了多款《最终幻想》的制作，并主创了"《沙加》系列"，之前曾接替松野泰己成为《最终幻想XII》的制作人。

本月市场观察

日本小学生皆玩家

日本家庭教师协会PTA日前发布的调查报告显示，日本92%的小学5年级学生拥有家用机或掌机，二者都拥有的占56%。在调查的小学生中，有31%表示其监护人不会对游戏时间进行限制，初中生的比率为44%。48%的监护人表示了解游戏软件的分级制度，另有49%的监护人则表示不知道有分级制度。有23%的中学生表示玩过"15岁以上对象"级别的游戏，玩过"18岁以上对象"级别游戏的小学生有4%、中学生有14%。

Wii月产150万

Lazrd Capital Markets投资公司的分析家Colin Sebastian日前向投资者指出，根据任天堂提供的消息，以及GameStop等零售商的情报，Wii的月产量目标应该是150万台左右。Sebastian说："根据我们对零售渠道的调查，(Wii的)需求量预计将会超过供应量，我们相信Wii在今年剩下的时间里将一直处于缺货状态，包括假期期间。"

PSP降价效果佳

SCEE宣布，5月4日PSP在欧洲降价30欧元/20英镑后，销量立即暴增。5月7日～13日期间，PSP在英国的周销量提高了60%！

FINISH THE FIGHT

编辑视点

Editor's Spotting



文 多边形

对于玩家来说最重要的，则是将迎来次世代主机大作的一个集中爆发期，竞争的受益者，永远是玩家。

失去了E3的五月是一个动荡不安的时期。次世代战争正处于胶着状态，PS3后继乏力，X360在日本前景渺茫，而这两位大佬还要眼睁睁看着任天堂集团的异军突起。若不是PSP上《最终幻想战略版 狮子战争》的话，任天堂的Wii和NDS还要继续横扫日本地区周销量榜前二十名，这对大多数传统游戏玩家来说，实在是一个“很可怕”的景观。就在这样一个很令玩家迷茫的时期，很“巧合”地发生了两件看似波澜不惊实则惊天动地的事情：第一、美国知名游戏连锁机构Gamestop悄悄地将其网页上《潜龙谍影4》的预售日从2007年11月预定改为2008年3月预定；第二、微软和Bungie毫不张扬地公布了《光环3》的发售日为2007年9月25日。

没有人能够忽视“《光环》系列”对于Xbox家族的重要作用，就像马里奥之于任天堂那样，士官长业已成为微软主机的代言人。我们可以回头看看历史的足迹：2001年11月15日，第一代Xbox主机在第一代《光环》的照耀下闪亮登场，正式宣布微软进军家用机市场，在发售的头一个月里，北美地区主机销量即突破百万，其中《光环》销量达到惊人的50万左右，软件与硬件销售比例接近0.5：1；2004年11月9日，《光环2》在发售前的预约量就超过了150万份，而发售当日在北美和加拿大的销量更是达到惊人的238万份，使得当周Xbox主机销量自首发之后第二次超过PS2主机销量；另外截止到X360发售时——也就是2005年12月为止，Xbox主机全球累计销量约2400万台，而两作《光环》的全球累计销量则突破1400万套，也就是说在把“两作都购买的Xbox玩家”这个因素考虑在内的话，也将近有1000万的玩家购买了至少一部《光环》游戏，这个比例对于任何一台主机来说都是相当惊人的数字，《光环》对于Xbox主机的重要作用由此可见一斑。

而我们再来看看PS3的发售表，在其官方网站的预售表上，除了6月14日的《忍者龙剑传Sigma》、7月5日的《我的暑假3》、7月26日的《大众高尔夫5》和7月31日的《龙穴》之外，你再也看不到任何一个值得你注目的游戏，而8月以后的游戏根本就看不见踪影，就算把预定在第三季度的《天剑》计算在内，这些游戏也无法估计会对PS3的硬件销售带来多大的提升作用，10月16日与X360版本同期发卖的《GTA4》又将面临与后者的直接碰撞。而就在这个节骨眼上，《MGS4》的发售日又延期到这个财年底，虽然目前仍然是一条未经证实的消息，但无疑让PS3连这点假想中的底气都没了。而这就意味着——至少在目前看来——PS3不仅在《光环3》到来之前没有任何能有效吸引玩家注意力和购买力的作品，而且在《光环3》发售之后一直到圣诞商战也毫无还手之力，只能眼睁睁地看着X360借助《光环3》一骑绝尘而去。

微软的这步棋再明显不过了，9月抛出能够大幅度提升主机销量的《光环3》，进一步稳固X360主机市场，而10月份的《GTA4》则继续为X360的扩张推波助澜，并将借助主机占有量的优势争夺同期发售的PS3版的玩家眼球，将X360和PS3的差距再次拉开，而后直到圣诞商战这个时期内的所有X360游戏都将“坐享其成”地出现在销量最高的次世代主机上。而对于微软来说，除了主机大卖特卖之外，由《光环3》带动的金会员热潮也将进一步提高本财年度的收益预算，要知道在《战争机器》之前，《光环2》一直都是Xbox LIVE上对战排名第一的游戏，而《光环3》无疑将继续保持这个领先位置。



▲《光环3》对于X360来说，其重要作用不言而喻。即使它不能完全决定胜局，但也会导致次世代大战风向的转变。

而更重要的是，对于众多第三方软件厂商来说，出于“利益最大化”的考虑，必然将加大为X360开发游戏的力度。就目前看来，欧美厂商对于X360的支持一直不遗余力，而以Capcom和NBGI为首的一票日本厂商也基本倒向X360一边，SEGA和Konami目前是保持中立状态，只有Square Enix（以下简称SE）尚在观望。在这些厂商所开发的游戏中，目前仅有SE的《FF X Ⅲ》和Konami的《MGS4》依然保持PS3独占的口吻，但有关这两作多平台发展的传闻从来没有停息过，对于本身就倾向于系列化多平台发展的“《FF X Ⅲ》系列”很有可能将其中一款作品放在X360上，而微软方面也不止一次地有意无意地曾透露过“《MGS4》一直在争取中”，小岛工作室的某高层也无意中表示过“《MGS4》即使移植其他平台也不会影响到游戏的品质”。假设X360硬件销量在2007年下半年极速提升而导致上面的传闻和猜想最终变成现实的话，那就意味着曾经在PS2时代依靠众多第三方厂商的鼎力支持而赢得战局的索尼，将在PS3时代彻底失去第三方的支持而面临非常尴尬的局面。

当然，我们所不能忽视的是，虽然X360在欧美地区受到热捧，但是在日本市场的举步维艰依然让人感觉到微软在这个市场的束手无策，由于缺乏足够数量的适合日本玩家口味的游戏，X360在日本苦心经营一年的成果被PS3轻易超过，同时还要面对Wii和NDSL的疯狂围剿，以最近一周（5月14日至5月20日）日本市场硬件销量为例，突飞猛进的Wii销量超过5万，几乎没有什么游戏支持的PS3也有8千余台的销量，足足超过了X360销量的四倍还多——仅仅可怜的2千余台的销量不仅是次世代主机中销量最低的，甚至还不如卖了1万多台的PS2，只是因为有NGC等已被淘汰机种才避免垫底的尴尬。而软件方面，在全世界大卖的《战争机器》因为宣传定位的失误，首发在日本仅卖出不到3万5千份，目前累计销量也只有可怜的6万余份。坂口博信的《蓝龙》算是微软和Mistwalker投入很大精力为日本市场度身定做的RPG大作，其游戏素质不容怀疑，但就是这样一部打着“坂口博信+鸟山明+植松伸夫”旗号的鸿篇巨制，在日本市场目前仅有18万左右的销量，虽然从软硬件销售比例上来看，在日本市场销量不到39万台的X360上取得这个成绩已经是相当不容易，但如果X360能至少达到目前PS3在日本市场93万台的市场份额，相信也不会导致坂口博信对于微软在日本市场的营销工作怨声载道。

虽然目前X360的发展有些不太平衡的趋势，但对于微软来说，最重要的还是要进一步扩大市场占有率。就目前的形势分析，全球累计销量已经超过970万台的X360借助5月份《暗影狂奔》与《极限竞速2》的提携，几乎肯定将成为首个全球销量突破千万的次世代主机，而即使是做一个最为保守的估计，光是《光环3》与《GTA4》这两作就至少在今年会给X360带来500万的硬件销量，也就是说等到圣诞商战结束的时候，X360将大幅度地在硬件销售上把PS3甩开，从而将主动权握在自己手中。不过不可忽视的Wii在销售势头上大幅领先于X360，目前全球累计销量已经超过750万台的Wii在圣诞之前尚有《超级马里奥银河》与《任天堂大乱斗Wii》蓄势待发，年内突破千万也是指日可待。不过这两台主机以及这些软件所面对的用户层重合面不大，不会造成太大的直接冲突。相对而言，目前全球累计销量还不到350万台的PS3在缺乏足够力度独占游戏的情况下，似乎在今年已经很难有所作为。

想到去年E3展前发表会上，微软在最后阶段放出“FINISH THE FIGHT 2007（2007年结束战斗）”字样的时候，想必已经是成竹在胸。而联想起上期新闻中，J·艾拉德在自家官网上拿着PSP作秀的情形，想必微软高层对目前的形势已经是很轻松地在面对了。X360虽然还面临着这样那样的困难，但至少它迈出的每一步都是坚实的，微软将决胜的重要砝码押在了今年的年末商战上，能否FINISH THE FIGHT，我们将拭目以待。而对于玩家来说最重要的，则是将迎来次世代主机大作的一个集中爆发期，竞争的受益者，永远是玩家。

注：本文中涉及的统计数据截至2007年5月中旬。



梦想安魂曲

记SCE与久多良木健

对我来说休息比创作更累，我不能无事可作。我有预感，有些事将在我身上应验。当钟声响起，我只能用音符向你表示……

——莫扎特，1791年绝笔

文 Lancer 美编 NINA

楔子

久多良木健下台、季度亏损近10亿美元、PS3北美月销量仅8万余台……这段时间的SCE仿佛几年前的世嘉，厄运不断，霉气冲天；不过那时的世嘉尚有好心者为之扼腕叹息，更因大川功（编注：原世嘉母公司CSK创始人）之死博了不少眼泪；如今的SCE却如鲁迅先生笔下的落水狗，被归为该打之列，业内人士、媒体记者、新老玩家均是一片冷嘲热讽，偏偏SCE的公关人员们又特别嘴硬，明知世道艰险却不肯摇尾乞怜，落水之后反而吠得越加猛烈，令得围观的人们心烦意乱，纷纷以竹竿长棒痛打之，连一贯对SCE颇有好感的笔者也在不经意间踩了两脚；一代霸王沦落至斯实在可悲可叹。

据说"富不过三代"的说法古人是有考证的，问题的症结在于"诸子均产"的继承模式，《大清律例》将家产在诸子之间的平均分配作为法律条文着重规定，即便通奸所生之子也可堂而皇之地参与分家；财富被瓜分之后便失去了原有的凝聚力与竞争力，若是再出现几个败家子，多大的望族也经不起折腾。如今，富不过三代的古训仿佛即将在SCE的身上得到鲜明的验证，究其原因似乎与"分家"扯不上什么关系，不过从UMD到CELL到蓝光，这些分散化的投资也可以看作另外一种意义上的"分家"，SCE的危机与"SONY SHOCK"的根源一样，败在了不务正业，败在了不着边际的梦想。

然而，落水狗是会浮水的，只要还没淹死就总有机会上岸。十几年前，任天堂也当过落水狗，谁能料想它能有如今的辉煌？

久多良木健开门见山地说："我们要做前无古人之事，让我们一起改变世界！"

梦想的细胞

今年2月中旬，索尼的豪华大巴带着一群金融分析家们在其高科技芯片制造工厂附近逛了一圈，花了10个小时向人们介绍索尼芯片业务的新面貌，刚刚上任四个多月的芯片部负责人中川裕详尽描绘了索尼削减芯片部门成本的计划，CELL芯片的外包成为重要议题。

CELL曾被久多良木健视为与PlayStation同样重要的命根子，这个总投资额高达50亿美元的项目是久多良木健怂恿索尼做出的最大胆的投资决策，那时的久多良木健是索尼集团内外公认的"社长候选者"，可谓要风得风、要雨得雨，而CELL正是他击败英特尔，控制数字时代神经中枢的希望所在。2005年其索尼副社长职位被夺时，久多良木健拼命地保住了对CELL计划的掌控权，在各种公开场合总不忘对PS3和CELL进行交叉宣传，在E3 2005的展前发布会中，CELL成为一颗几乎可以模拟整个地球的传奇般的芯片，久多良木健的网络梦想和权力欲似乎都可以通过这块小小的芯片得以实现。

CELL计划于1999年提出，在东京的一次会议中，当时的IBM首席执行官郭士纳与索尼社长出井伸之会面，他们希望结合IBM的技术实力与索尼在家电市场的营销实力，将数字化革命带到家电市场。当时PS2即将发售，索尼已经开始考虑PS3，久多良木健自然而然地成为与IBM接触的索尼方代表，而IBM方面的代表是研发部最高负责人达瓦利。在与达瓦利等IBM代表的第一次会面中，久多良木健开门见山地说："我们要做前无古人之事，让我们一起改变世界！"

久多良木健被称为"技术家与梦想家的结合体"，游戏产业需要这样的造梦大师，不过在一些严谨的工程师眼中，这种个性等同于疯子。那时《黑客帝国》正在热映，久多良木健把他的构想形容为《黑客帝国》虚拟世界的原始形态，那是一个巨大的、电脑模拟的世界，"数百万人可以在虚拟的东京或纽约真实地生存。"久多良木健说，要实现这个梦想，需要有一颗比PS2强一千倍的芯片。IBM的工程师们听得目瞪口呆——他们也曾想过《黑客帝国》的世界，但是要实现"一千倍的性能提升"？这个矮个子的日本中年男人简直是痴心妄想！

达瓦利指派的项目负责人叫卡利，这位40岁的芯片设计师与久多良木健有着相近的个性：他是一个坚决的完美主义者，他曾为IBM设计了第一块双核芯片：Power4，这款应用于苹果G5电脑的芯片完成后，卡利要求给他一份"非同寻常"的研发项目，CELL成为他最好的表演舞台。卡利的第一个任务是说服执拗的久多良木健，芯片的升级换代能够有100倍的性能提升已经是令人咂舌，CELL应以此为目标。

2001年3月，位于德克萨斯州奥斯汀市的CELL设计中心成立，索尼与东芝各自派出了70名工程师，最终有400人从事于该项目研发，其中多数来自IBM。当时IBM的大多数工程师对该项目持怀疑态度，被指派为CELL首席软件工程师的慕勒就对此芯片概念深表怀疑。卡利则告诉人们，IBM在芯片设计上已经落后于英特尔，这是他们重夺技术高地的最佳契机。卡利说："参与设计这种芯片的机会一生只有一次！"

卡利构想中的芯片至少要有2.34亿个晶体管，如果按照传统的芯片架构，它将成为一个迷你烤箱，把整个PS3烤成胶泥。多核可以解决热量和功耗问题，不过久多良木健需要的不仅如此。CELL在久多良木健的未来构想中占据着过于重要的地位，久多良木健不容许在该芯片身上出现任何闪失，为此他曾数次要求卡利的团队将芯片设计工作推翻重来，这成为CELL研发项目旷日持久，并落后于X360的主要原因。在CELL的研发工作启动将近一年时，久多良木健怒斥当前的芯片架构完全不可行，需要放弃所有成果重新来过；他还要求多加两个处理器内核。对此行为不仅IBM方面的工程师叫苦连天怨声载道，索尼方面也颇有微词。曾有记者就此访问索尼的首席CELL工程师铃置雅一，“他就是想压榨整个工程师团队。”铃置雅一说这话时紧箍着双手，仿佛在掐死一条恶毒的蛇。

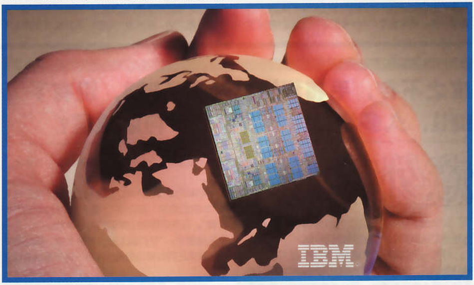
久多良木健之所以把处理器称为“CELL”，是希望它成为构成网络虚拟世界的细胞，在这个巨大的网络中，所有的设备都有一颗或多颗CELL作为负责运算任务的心脏。2004年春，CELL的基础研发工作结束，工程师为系统安装了Linux操作系统，第一次测试顺利通过。那时的CELL仍是IBM内部的高度机密，该项目专用的实验室在IBM就像魔幻小说里的密室，参与研发的工作人员不容许向项目之外的人透露只言片语。有一次实验室的冷气系统出了故障，大汗淋漓的工程师们顾不上规定打开了大门，公司里的好事者们纷纷伸长了脖子偷看实验室里到底藏着什么秘密，为此IBM不得不出动大批警卫维持秩序。

CELL计划刚公布时，曾让英特尔脊背发凉。然而当索尼、IBM与东芝准备将CELL授权给其他公司时，却应者寥寥。久多良木健在这个关键时刻里被夺走了半导体部门的统治权。不过当时久多良木健毕竟仍是SCEI的土皇帝，大小事务大多由其一人独揽，即便是斯特林格也休想越此雷池半步。那时的SCEI仍是索尼的创收大户，久多良木健有足够的资金可用，只要CELL能够成为次世代网络的细胞，久多良木健大可重振雄风。

如今人走茶凉，CELL成为有爹生没娘养的弃婴，成为一切家电心脏的宏伟构想随着久多良木健的倒台而化作一缕青烟。新上任的芯片部副总裁中川裕是一位只用数字说话的严苛管理者，“没有利润一切都是扯淡”——这就是典型的“中川主义”。中川裕在工程师中不受欢迎，但索尼首席执行官霍华德·斯特林格却对其宠爱有加。去年10月在东京举办的一个季度管理层会议中，有人向斯特林格提出“中川裕的管理作风过于苛刻”，斯特林格付之一笑：“老天，这才是我想要的，他就是因为这样才上任的啊！”

在过去三年里，索尼的芯片业务一直处于严重亏损状态，有入无出的CELL芯片让中川裕极为头疼。中川裕的目标是在三年内实现盈亏平衡，这意味着至少要将年均12.7亿美元的投入减少到8.3亿美元。芯片部门在索尼内部一直充当后勤角色，索尼的电子产品将很大一部分开发和制造成本花在芯片上，而索尼芯片部门70%的收入来自集团各部门的内部消化。这种局面是中川裕首先想要变化的，他开始逐步将用于手机和数码相机的摄像传感器芯片向外销售，预计三年内可以使外销营业额提高40%。为了减轻索尼芯片部的负担，中川裕致力于与外部企业结盟，将芯片制造外包，自身专注于芯片设计，投资巨大的CELL制造工厂将被整改缩减，索尼正在尽其所能避免与英特尔的直接竞争。

CELL未能成为索尼的“奔腾”，却与PS3一样成为跑不起来的病马，除了闲暇时为“Folding@home”贡献一点马力，实在很难找到让人为其歌功颂德的理由。久多良木健在下台前为CELL推了最后一把：与NBGI一起创办了Cellius，致力于挖掘CELL的潜力。久多良木健能做的也就仅此而已。两年前还自认为“年轻”的他定然料想不到这么快就要被迫退休，与失势的索尼老干部们一起在冷宫里颐养天年。两年前的斯特林格在久多良木健眼中只不过是一个根基不稳、羽翼未丰的新手，对其试图拉拢自己的殷殷之情不屑一顾，而如今的斯特林格已经是一个绝对强势的领导者。除了游戏业务，索尼的大多数业务部门都在斯特林格的计划中顺利向前。



土井利忠说，他举办的不仅是Aibo的葬礼，也是索尼创新精神的葬礼。

埋葬旧索尼

自从2005年正式接手索尼以来，斯特林格已经成功地让索尼的股价攀升了将近一半。不过在他的身边仍然有不少抱怨。在笔记本电池事件和PS3延期事件中，斯特林格那身为爵士的自尊受到了严重的伤害，这两起危机中斯特林格被当作傻子般蒙在了鼓里，而事发之后又很无辜地被媒体当作箭靶子。

面对美国和日本的投资者，斯特林格总是听到两种截然相反的声音，美国方面要求其削减成本，日本方面却坚决认为成本无法削减，因为在日本不像美国那么容易裁员。在笔记本电池事件期间，斯特林格无比烦躁，对于来自日本方面的批判之声尤其愤恨。在索尼东京总部的一次会议中，斯特林格曾拍桌子吼道：“除了我，谁他妈的还能管得了这家公司？”

解决典型的日式企业管理问题是斯特林格面临的最大挑战，他经常遭遇各种管理风格和文化的冲突。斯特林格希望改变索尼的文化，但又不想脱离其创始人定下的理念。缺乏沟通的高级管理层、糟糕的公关策略让索尼在数码时代的激烈竞争中显得笨重而迟钝。斯特林格刚接手索尼CEO职务时行事异常小心，他知道索尼虽然是一个国籍概念已经十分模糊的国际化品牌，但在骨子里仍是传统的日本企业，有大批因循守旧的终身职员。日本人虽然已经开始接受洋CEO，但并不代表可以全盘接受西方的管理风格。斯特林格小心翼翼地笼络各级管理层，与索尼老将们说话时柔声细气，生怕得罪了位高权重的诸位大臣。

事实证明，胡萝卜加大棒永远是管理学的真理，某些自恃权重的高层非得挨了棍子才会听话。在斯特林格的第一年任期中，索尼各部门高层经常在斯特林格的视线之外捅娄子，坏消息总是等到董事会召开时才会传到斯特林格的耳中。PS3延期和电池召回事件给斯特林格的第一年任期留下了无法磨灭的污点。索尼的各部门各自为政，斯特林格的柔和态度反而助长了嚣张气焰。因此在这两起事件后，斯特林格采取了强硬的态度。电池召回事件后，斯特林格在一次访谈中说：“对于日本公司，不用大棒不行！”

久多良木健是斯特林格拔掉的最大的一根眼中钉，礼貌性地将其提拔为“会长”之后，斯特林格终于可以收到有关SCEI的各种详细汇报，有关PS3制造问题的各种小细节他都会过目，“现在的电子邮件多到我都快读不过来了。”斯特林格说。

如今的斯特林格不喜欢在各种细节上听取各种部门经理的建议，他更倾向于强制性要求下属执行他的命令。斯特林格说，他的管理风格没有改变，



只是将过去的长期计划加速执行，这也算是危机管理的必要手段。

索尼有一个奇特的传统，一些资历深的工程师会告诉不断有新想法涌现的年轻人：如果你不幸碰到了蠢材上司，不要把你的新想法告诉他——尽管自己干自己的！这是曾让索尼引以为傲的自由创造精神，并且已经成为一些工程师的思维定势。然而如今的索尼经不起资源的浪费，斯特林格相继取消了多个花哨的项目，并因而导致工程师们私底下的强烈不满。去年夏季，100多位索尼工程师参加了著名工程师土井利忠举办的虚拟葬礼。土井利忠在Aibo机器狗项目被砍之后愤然辞职，土井利忠说，他举办的不仅是Aibo的葬礼，也是索尼创新精神的葬礼。

消费电子是索尼的灵魂，斯特林格却对电子产品知之甚少，这是他的一个软肋，在数码时代里技术目光敏锐的久多良木健本该是斯特林格最得力的助手，不过出井伸之在退位之前就已经为斯特林格安排了另外一个助手——这就是现任索尼社长中钵良治。

PS是索尼公司有史以来将软件与硬件结合得最成功的产品，斯特林格希望久多良木健能够将他的成功经验带给索尼的其他产品。然而久多良木健特立独行的作风在索尼可谓众人皆知，并且他与上司和其他部门之间的关系向来紧张。2005年，久多良木健在拉斯维加斯的一个电子展中举办了PSP美国首发的庆祝活动，邀请了大批合作伙伴出席，而作为PSP零部件主要供应商之一的索尼电子部门却不在受邀之列；在开发PS3时，研发成本预算大幅超支，久多良木健没有向斯特林格做出任何请示。斯特林格深知久多良木健的实力，他一直耐心地想要驯服这匹烈马，他让久多良木健多与电子部门高管聚餐，结果久多良木健只是应付性的聚餐了一次；斯特林格与久多良木健共进晚餐的次数比自己的妻子还多，而久多良木健依旧我行我素。去年9月初，久多良木健在新闻发布会中宣布欧版PS3延期，会后的答记者问中，久多良木健声称电子部门的生产问题造成了PS3的延期，将其与电子部的仇恨进一步搬上台面。半个月后的TGS基调演讲中，久多良木健再次让全世界吃了一惊：日版PS3降价1万日元的消息不仅让所有玩家和记者意外，斯特林格也是在这一刻才得知PS3的降价决定，而此时已是生米煮成熟饭，由不得斯特林格提出任何异议。在事后的采访中，斯特林格说："从财务角度而言这并非我愿，预算超支已是最好证明，但为保首发成功只能如此。"PS3降价的直接结果是SCEI的亏损从10亿美元增加至20亿美元。

"有时候如果太依赖那些'明星'，就要承受进度落后的风险。"这是斯特林格在《华尔街日报》采访中的无奈发言，也是对久多良木健不满情绪最直白的发泄。

皮之不存，毛将焉附？没有了PS3、没有了CELL，久多良木健的网络之梦何以维继？

意外辞职

久多良木健的决策总是让斯特林格猝不及防，即便是在他离开SCEI之前的最后一刻。

4月26日的久多良木健退位声明是在深夜10点40分发布的，以往在这个时间发布的新闻稿只可能是意义重大的突发事件，而久多良木健却在绝大多数人都不知情的情况下突然向董事会提交了辞呈。4月26日是SCEI董事局例行会议的召开时间，斯特林格与中钵良治都出席了此次会议。该会从下午4点开始，持续了两个半小时，会议的讨论范围大多是之前已经确定的议题，而在最后一刻，久多良木健出人意料的举动让所有人手足无措。据SCEI内部人士透露，在久多良木健递交辞呈之前，索尼的绝大多数人都没有收到任何风声，除了斯特林格和中钵良治外，平井一夫也对此一无所知。董事会之后，陷入一片慌乱的SCEI公关部用了四个多小时才准备了一份新闻稿，到了深夜时分紧急发布。

久多良木健退位的新闻稿妙语连珠，同时也漏洞百出。拟稿者以"退休"一词取代了"辞职"、"辞退"等敏感词句，只是去年12月刚刚"升为"SCEI会长的久多良木健何以半年未到便"任满退休"？新闻稿中的另外一句话同样耐人寻味："久多良木先生决定追寻PlayStation之外的梦想，加速他的网络化目标。"——皮之不存，毛将焉附？没有了PS3、没有了CELL，久多良木健的网络之梦何以维继？

久多良木健并不是没有过退休的念头，早在2004年，久多良木健正处于其事业的巅峰，那时他在《新闻周刊》的采访中腼腆一笑："我曾有一个梦想，那就是在50岁时退休。"那时的久多良木健，54岁。

前索尼社长出井伸之曾经将久多良木健形容为"SCEI的迈克尔·杰克逊"，是一个个性独特的"创作者"。在东京御殿山某酒店的一次会议中，久多良木健曾说："我们有太多的事情要做，然而不幸的是我现在同时肩负的责任太多，这不是我的理想状态。"

2005年，久多良木健在权力斗争中失去了索尼副社长的职位，却也因此可以更加专注于PS3的研究，对于一生扑在数字技术上的他也算是另外一种幸福。同样在《新闻周刊》的采访中，久多良木健说："我仍然是个工程师和设计师，成为'创作者'是我的幸福，我将把120%的生活和激情投入PS3，这是一个幸福的时刻。"

对于斯特林格来说，久多良木健的辞职是在意料之外，但同时也是情理之中。去年11月，斯特林格一直在苦口婆心地游说久多良木健交出日常事务管理权，虽声轻语柔，却绵而有力——如今的久多良木健已经没有多少能与斯特林格讨价还价的底牌，当年的SCEI财大气粗，为索尼集团贡献了60%以上的利润，掏钱养活了索尼的多个兄弟部门，久多良木健可算得上是索尼的半个财神爷。如今的久多良木健赫然成了瘟神，SCEI成为索尼的无底洞，数十亿的真金白银砸进去连个回声都听不到；虽然这笔资金有很大一部分是为斯特林格的蓝光计划埋单，但巨额的赤字是真真切切地记在了SCEI的账上。更加要命的是，PS3发售之后久多良木健最后的一点利用价值似乎也不复存在了！

久多良木健是SCEI当之无愧的技术领袖，却并非商业领袖。久多良木健自1975年加入索尼一直致力并满足于技术研究，他对PS家族的贡献与X360之父艾拉德一样，是对宏观技术方向的指挥，而让PS脱颖而出的商业模式乃至与第三方的关系都有赖于德中晖久、丸山茂雄、佐藤明、高桥裕二等SCEI的创始元勋，而这些开国功臣早已被陆续调往索尼其他部门，甚或离开索尼。久多良木健在管理SCEI乃至索尼电子部门期间也曾体现其在管理与外交方面的卓越才能，他曾力谏索尼在液晶电视上与三星结成战略联盟，为其后BRAVIA的巨大成功打下了基础；在游说好莱坞支持蓝光的过程中，久多良木健也发挥了关键性作用。那时正担任索尼副会长的斯特林格对久多良木健十分钦佩，他说："他是个明星，没人会拒绝与他开会。"三年后，斯特林格仍然将久多良木健尊为"明星"，却多了一分讽刺的意味。

久多良木健对于SCEI的大小事务亲力亲为，对下属缺乏应有的信任。尤其是当PS3面临索尼内外的巨大压力时，惶惑不安的久多良木健希望每个细



节都能处于自己的掌控范围，从特定PS3游戏的公布时间，到PS3采用的“蜘蛛侠字体”，都是由久多良木健说了算。为何PS3没有在莱比锡游戏展提供试玩机？因为久多良木健不让；为何PS3的评测机迟迟未能发到媒体手中？因为大家都在等待久多良木健的审批。处于久多良木健独裁政权下的SCEI出现了不少管理上的弊端，不仅忽略了对第三方的关怀呵护，SCEI的公关部更是屡屡引起众怒，一味浮夸的浮躁之风，以及对第三方“去者不追”的高傲态度倒是很有任天堂老社长山内溥的精神，只是在这危机四伏的环境中，这样的作风却无疑是一种可悲的自残行为。

不过不管久多良木时代的SCEI存在怎样的管理纰漏，斯特林格需要他陪着PS3的研发项目走完最后一程，正如斯特林格在采访中所说，为保首发成功他必须对独断独行的久多良木健再三忍让。而如今PS3已经发售，PS4至少也是5年后的事，眼下的索尼游戏业务与技术无关，当务之急是解决SCEI的管理问题，以及PS3的软件危机，斯特林格需要一个听话的下属，需要一个能够每天向他汇报工作进展的SCEI最高管理者，此人非平井一夫莫属。

平井一夫上台后的第一件事与当年斯特林格就任索尼CEO时一样——裁员！

平井一夫

笑容爽朗的平井一夫正是斯特林格需要的管理者类型，平井一夫没有技术背景，加入SCEA之前，他曾与斯特林格一样隶属于CBS SONY，师出同门的两人同样深信“内容经营”思想，相同的美国企业管理经验让他们有更多的共同话题，更为重要的是，平井一夫决不会背着斯特林格自做主张。

现年46岁的平井一夫对于事君之术颇有心得。1995年，平井一夫刚刚加入SCEA时已经在美国索尼工作了11年。那时的SCEA刚刚成立，管理班子大多来自CBS SONY，与日本的SCEI总部存在诸多摩擦。随后丸山茂雄亲自赶往美国“血洗”SCEA，重建了整个领导班子，来自CBS SONY的平井一夫却仍然获得重用。在1997年之前，久多良木健一直以名誉主席的身分执掌SCEA的生杀大权，平井一夫以执行副总裁兼COO的身分辅佐朝政，八面玲珑的处事作风使其很快获得了SCEA的真正掌控权。

毕业于东京国际基督教大学，并在美国进修的平井一夫能说一口流利的英语，在SCEA掌权期间与美国的游戏发行商、开发商和零售商关系密切。去年12月正式就任SCEI社长后，平井一夫入主SCEI总部，用最短的时间融入日本游戏圈，并接替久多良木健指挥了PS3的欧洲首发，接连做出多项重大新决策。3月14日，平井一夫组织了一次全球范围的SCE首脑会议，SCE各分公司及下属工作室领导均出席此会。该会的主要议题是强化SCEI与旗下各子公司的合作关系，并将更多的权力下放给地区经理，大胆破除了久多良木时代的专制主义。

平井一夫接手的是一个烂摊子，SCEI从未出现如此严重的危机。为了缩减成本，平井一夫上台后的第一件事与当年斯特林格就任索尼CEO时一样——裁员！4月16日，SCEE总裁大卫·里夫向全体SCEE员工发了一封通告：现有的1900名SCEE员工将有160人被裁，美国与日本总部据称也在酝酿裁员计划。但SCEI在两年内恐怕都无法实现盈利。5月16日召开的财报会中，索尼首席财务官大根田伸行宣布：上一财年（截至2007年3月31日）PS3的出货量为550万台，低于之前600万台的预计目标。而在这550万台已生产并发货的PS3中，只有360万台卖到玩家手中，还有190万台压仓底或者尴尬地蹲在商店的角落里，这给索尼造成了11亿美元的库存压力，在次世代大战的开局中，PS3显然已经走到了最后。

SCEI的营业额虽然只占整个索尼集团的14%，但该部门的亏损足以让整个索尼陷入泥沼。SCEI在上个财年里的净亏损高达19亿美元，其中仅第四季度的亏损就达到了9.14亿美元，直接导致整个索尼集团在该季度出现5.63亿美元的净亏损，尽显PS3的败金实力。实际上PS3的真正亏损金额可能远远不止19亿美元。PS2在其上市后的第七个年头里仍然有1420万台的出货量，软件出货量更是高达1.93亿套。按照PS2游戏软件平均7美元的权利金标准，PS2游戏的权利金收入将近14亿美元，加上PS2硬件销售平均每台8美元的利润，索尼上一财年在PS2业务上的运营利润粗略估计为15亿美元。综合这些数据，PS3真正的亏损额令人难以想像，相比之下，微软每年在家用机业务上亏损的10亿美元只不过是小打小闹。

令人意外的是，PS3巨额亏损的消息发布之后，索尼股价不降反升。索尼财报会召开翌日，其股价飙升5.8%，达到了5年来的最高点。索尼预计本财年运营收入将会翻六倍，达到37亿美元，销售收入将会提高6%，达到730亿美元。多数分析家预测：实际数字可能还会更高！高盛预计作为索尼集团支柱的电子部本财年利润率将从不到1%提高到5.1%，从而彻底摆脱过去6年来的萎靡姿态，走上高速复兴之路。除了BRAVIA的强劲表现外，SCEI亏损额的降低也是投资者信心回暖的主要原因，本财年SCEI的亏损额预计将会减少到4.14亿美元。为此汇丰证券也将索尼的股票评级提高，并使其于5月21日实现4.1%的日涨幅，再创股价新高。

“高清战略”是斯特林格振兴索尼的希望，PS3、蓝光和HDTV构成了索尼高清战略的“HD价值链”，HDTV是高清战略的硬件基础，索尼已经通过BRAVIA大获全胜，蓝光在PS3的推动下正进入良性循环，这两大战略环节都在斯特林格的规划中顺利进行，PS3虽横遭变数，但斯特林格高清战略的作用在于其互相提携的作用，在高清电视和蓝光普及度逐渐提升的情况下，PS3对于用户的诱惑力将日趋明显，通过PS3借力的蓝光一旦根基稳固，必将成为PS3最大的推进因素。这注定是一个漫长的过程，在此过程中，SCEI面临的最大的风险并非PS3的持续亏损，而是第三方的阵营选择，而这正是平井一夫最大的挑战。

PS3选择了一条艰难的道路，第三方没有理由与其患难与共，PS3的过渡期越长，各种独占大作的变数越大。近来盛传PS3年度头号独占大作《潜龙谍影4》将可能延期至2008年，在各厂商已知的新作发售计划中，已找不到能独当一面的PS3独占大作，在《光环3》为首的X360年末攻势中，PS3岌岌可危。



最近召开的“SONY GAMER'S DAY”乏善可陈，索尼自家的几部作品都未能展现PS3的真正实力，索尼需要一款《战争机器》那样高技术含量的独占作品，很可能于今年秋季公测的《杀戮地带2》是索尼惟一可与《光环3》对抗的大作，平井一夫应调动一切资源确保该作在2007年内推出。只要撑过了2007年的狂风骤雨，在2008年等待PS3的将会是一条真正的康庄大道，除了主机成本降低和HD普及度提高的硬件因素外，两款《最终幻想XIII》、《潜龙谍影4》、《生化危机5》等巨作的降临将让PS3进入黄金时期。那时平井一夫可以再次当着媒体的面笑得龇牙咧齿，笑得肆无忌惮。

那时，人们或许已经将久多良木健遗忘。

尾声

卸下了权力的重担，对久多良木健来说，失落多于轻松。

2007年4月16日的日本《蜘蛛侠3》首映礼金璧辉煌、星光灿烂，久多良木健却兀自躲在僻静的角落里自斟自饮，那情形分明是无尽的失落。

久多良木健的退职新闻稿中，索尼给久多良木健留下了两个头衔，其一曰“名誉会长”，其二曰“技术顾问”。在索尼的传统里，这两个头衔等同于吃闲饭的老功臣，不过精力充沛而梦想远大的久多良木健或许不会随波逐流。久多良木健将辞职形容为“从SCEI毕业”，并声称“期待着下一个征程”，以至于岩田聪在一次会议中半开玩笑地说：“希望能把久多良木健招入任天堂”。

去年久多良木健权力被架空时，曾有分析家惊呼“不会再有PS4！”其原因在于SCEI失去了技术领路者。当PS3危机结束，索尼需要新一轮的技术探索，而这不在平井一夫的能力范围之内。久多良木健或许不会屈就于成为昔日下属的“顾问”，但技术家的天性或许会让他甘愿以另外一种方式完成未竟的事业与梦想。久多良木健辞职后第一次在媒体中露面时说：

“当然，我已经有PlayStation 4、5、6的构想，他们将融入网络。”

这，才是我们熟悉的久多良木健！

日本游戏周间销量排行榜 GAMES TOP10

栏目主持：晴天

2007年5月14日～2007年5月20日

1 光明之风 PS2

シャイニング・ウィンド

■SEGA■2007年5月17日发售■A・RPG■6980日元■上周排位：－



相信很多玩家还是冲着游戏中的众多俊男美女而去的，所以即使你没有看过本作的动画版，即使因为剧情中某些突兀的情节而感到莫名其妙也仍然有动力将游戏进行下去。看似有趣的"心剑系统"在战斗中的表现并不理想，但支持双打的设定还是让大多数玩家乐此不疲。

本周：78 030套 累计：78 030套

2 押忍！奋斗！应援团2 NDS

燃えろ！熱血リズム魂 押忍！斗え！应援团2

■Nintendo■2007年5月17日发售■MUG■4800日元■上周排位：－



素来有"屏幕杀手"美誉的"《应援团》系列"最新作，但即便如此，很多玩家还是被游戏中的音乐、充满热血和勇气的氛围所深深吸引。本作将之前美版《精英应援团》诸如"跳过前奏"、"复习"等人性化设定延续了下来，让不同程度的玩家都能在反复挑战中获得最大满足。

本周：70 821套 累计：70 821套

3 奥丁领域 PS2

オーディンスフィア

■Atlus■2007年5月17日发售■A・RPG■6980日元■上周排位：－



游戏中5个角色都拥有自己的故事主线，而且随着剧情的深入玩家会发现许多共通之处，经过适当整合后展现在玩家面前的就是一部恢弘壮大的冒险史诗。独特的合成系统和角色育成中将HP和武器等级分开的做法增加了游戏的丰富程度，后期略显单调的战术是惟一的缺点。

本周：59 248套 累计：59 248套

4	最终幻想战略版 狮子战争 ファイナルファンタジータクティクス 獅子战争	■Square Enix■2007年5月10日发售 ■S・RPG■4800日元■上周排位：1	◆本周 39480套 ◆累计 194371套	PSP
5	Wii Sports Wii スポーツ	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■SPG■4800日元■上周排位：3	◆本周 27788套 ◆累计 1601564套	Wii
6	最终幻想XII 亡灵之翼 ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング	■Square Enix■2007年4月26日发售 ■RTS■4800日元■上周排位：2	◆本周 23904套 ◆累计 445237套	NDS
7	更能锻炼大脑的成人DS训练 东北大学未来科学技术共同研究センター川岛隆太教授监修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング	■Nintendo■2005年12月29日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：4	◆本周 18790套 ◆累计 4284904套	NDS
8	第一次的Wii はじめてのWiiパック	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：7	◆本周 18179套 ◆累计 1317807套	Wii
9	新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ	■Nintendo■2006年5月25日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：5	◆本周 17862套 ◆累计 4458786套	NDS
10	Wii轻松头脑教室 Wiiでやわらかあたま塾	■Nintendo■2007年4月26日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：8	◆本周 15816套 ◆累计 133304套	Wii

由于本周发售的三款新作都取得了不俗的成绩，所以之前被任天堂一家垄断的局面也暂时告一段落。由"同人画神"TONY担任人设的《光明之风》，由于之前的动画版就累积了不小的人气，所以拿下本周冠军自然是水到渠成；曾经在SS上制作《公主皇冠》的Vanillaware这次和Atlus联手推出的原创新作《奥丁领域》则在剧情、音乐、战斗等各方面表现抢眼，绝对是PS2末期不可错过的佳作。

2007年5月7日～2007年5月13日

1 最终幻想战略版 狮子战争 PSP

ファイナルファンタジータクティクス 獅子战争

■Square Enix■2007年5月10日发售■S・RPG■4800日元■上周排位：－



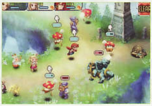
作为一款移植于PS的作品，画面变成16：9后视野范围的扩大使玩家能更好地把握战场的全局，重新绘制的剧情动画和新增的同伴是吸引老玩家的主要因素，结合"《最终幻想》系列"的职业系统不但技能繁多，也能衍生出多种战术，是一款游戏性很高的作品。

本周：154 891套 累计：154 891套

2 最终幻想XII 亡灵之翼 NDS

ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング

■Square Enix■2007年4月26日发售■RTS■4800日元■上周排位：1



"《最终幻想》系列"的号召力让本作在发售三周后并没有出现明显的下降趋势，只来到了亚军的位置，而且目前本作累计的销量已经进入了NDS软件销量榜的前30名以内，前景一片大好，至于其能否超越之前《最终幻想Ⅲ》所创造的成绩，让我们拭目以待吧。

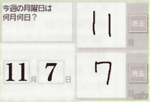
本周：38 003套 累计：421 333套

3	Wii Sports Wii スポーツ	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■SPG■4800日元■上周排位：3	◆本周 30180套 ◆累计 1573776套	Wii

4 更能锻炼大脑的成人DS训练 NDS

东北大学未来科学技术共同研究センター川岛隆太教授监修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング

■Nintendo■2005年12月29日发售■ETC■2800日元■上周排位：10



虽然目前任天堂主机平台的游戏一片红火，但由于近期缺乏新作的支持，所以这款已经离开榜单很久的经典作品又进入了我们的视线。关于"脑白金"游戏的话题也将在本期杂志的特稿中为大家进行有趣的分析，感兴趣的读者千万不可错过哟。

本周：27 930套 累计：4 266 115套

5	新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ	■Nintendo■2006年5月25日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：8	◆本周 21332套 ◆累计 4440924套	NDS
6	超级纸片马里奥 SUPER PAPER MARIO	■Nintendo■2007年4月19日发售 ■ACT■5800日元■上周排位：2	◆本周 20670套 ◆累计 330851套	Wii
7	第一次的Wii はじめてのWiiパック	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：5	◆本周 20498套 ◆累计 1299628套	Wii
8	Wii轻松头脑教室 Wiiでやわらかあたま塾	■Nintendo■2007年4月26日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：7	◆本周 20063套 ◆累计 117487套	Wii
9	桃太郎电铁～东京＆日本～ 桃太郎电铁～TOKYO&JAPAN～	■Hudson■2007年4月26日发售 ■SLG■4800日元■上周排位：9	◆本周 18547套 ◆累计 143189套	NDS
10	耀西岛DS ヨッシーアイランドDS	■Nintendo■2007年3月8日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：4	◆本周 17423套 ◆累计 808555套	NDS

《最终幻想战略版 狮子战争》这款在PS时代就缔造了"第一款销量100万战棋游戏"辉煌的作品，在移植到PSP上后仍然由于众多新增要素引起了大批死忠玩家疯狂抢购，所以也成为了本周榜单中惟一一款不是来自任天堂主机平台的作品。而下一周我们迎来的是一个新作发售高峰期，其中《光明之风》和《应援团2》都是拥有人气基础的全新续作，而《奥丁领域》获得国外媒体垂青也可以说是一匹新的黑马。

数字飚榜

PSP游戏大盘点



▲网上流传的PSP2的造型图，应该是热心玩家的恶搞之作吧。

由于现代人的生活节奏不断加快，如何利用有限的时间获得最大乐趣就成为了每天忙碌的人们所追求的目标，而也正因为这个原因，掌上游戏机凭借便于携带的优势在最近几年迅速发展起来，再加上各个游戏厂商的支持，未来的市场前景非常可观。NDS和PSP这两大掌机虽然经常会被大家拿来比较，但它们各自的优势还是为自己赢得了为数不少的支持者。继上期Wii软件销量的相关介绍后，本期我们会为大家回顾到目前为止PSP平台上销量前20名的游戏，相信再结合下期NDS游戏的相关排名，大家一定会对目前日本软件销量排行榜中，出现率最高的主机平台上软件的销量有一个大概的了解。

PSP游戏销量TOP20

排名	游戏名称	发售时间	首周销量	累计销量
1	怪物猎人携带版 2nd	2007.2.22	746 313套	1 138 638套
2	怪物猎人P	2005.12.1	118 317套	658 177套
3	大众高尔夫P	2004.12.12	66 079套	362 921套
4	潜龙谍影 掌上行动	2006.12.21	194 423套	319 720套
5	真·三国无双	2004.12.16	56 425套	267 512套
6	山脊赛车	2004.12.12	60 163套	265 997套
7	锻炼大脑的成人训练P	2005.10.20	45 857套	249 866套
8	怪物猎人P(廉价版)	2006.8.3	12 314套	246 508套
9	SD高达G世纪携带版	2006.8.3	149 237套	241 242套
10	世界传说 光明神话	2006.12.21	127 855套	187 180套
11	世界足球胜利十一人 无处不在	2005.9.15	87 935套	182 181套
12	永恒传说	2005.3.3	74 630套	173 707套
13	女神侧身像 蕾娜斯	2006.3.2	73 529套	151 798套
14	实况力量棒球P	2006.4.1	38 836套	121 403套
15	潜龙谍影 ACiD	2004.12.16	24 149套	116 702套
16	乐克乐克	2006.7.13	32 624套	116 433套
17	比波猴学院：捉猴大全集	2004.12.30	22 999套	115 857套
18	龙珠Z 真武道会	2006.4.20	61 469套	110 731套
19	最终幻想重制版	2007.4.19	48 559套	93 475套
20	TALKMAN	2005.11.17	14 276套	92 452套

注：以上销量只包括日本地区，统计的截止时间为2007年5月25日。

2007日本主机销量榜

HARDWARE >>>

※总销量统计起始日期为2007年1月1日

名次	机种	总销量	5月14日～5月20日	5月7日～5月13日
1	NDSL	2 970 684台	111 213台	163 785台
2	Wii	1 516 579台	52 193台	52 544台
3	PSP	865 258台	27 505台	34 433台
4	PS3	403 145台	8 659台	8 839台
5	PS2	313 878台	10 881台	10 414台
6	X360	90 829台	2 026台	2 105台
7	GBM	17 086台	428台	408台
8	GBA SP	16 422台	330台	343台
9	NGC	6 894台	276台	315台
10	NDS	1 824台	26台	39台

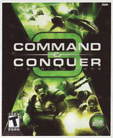
如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国GAMES游戏排行榜TOP10

关注美国劲爆新作　把握游戏流行趋势

统计日期 2007年5月7日～5月13日

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
1	口袋妖怪 钻石·珍珠 Pokemon Diamond/Pearl	Nintendo 2007年4月22日发售	RPG 上周排位：1	235997套	2135157套	NDS
2	Wii Sports Wii Sports	Nintendo 2006年11月19日发售	SPG 上周排位：4	125928套	2939896套	Wii



3 命令与征服3：泰伯利亚之战 X360

Command & Conquer3:Tiberium Wars

EA 2007年5月8日发售 RTS 上周排位：－

本作移植自之前颇受好评的PC版，而且一直被大家所担心的操作问题却在游戏中得到了很好地克服。高素质的画面和紧凑的战斗节奏能让玩家一直保持兴奋的状态，各个势力间作战单位的平衡性也进行了合理的调整，所以多人协作战斗也是联机游戏的热门选择。

本周：118 551套　累计：118 551套

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
4	蜘蛛侠3 Spiderman: The Movie 3	Activision 2007年5月4日发售	ACT 上周排位：3	89655套	211238套	PS2
5	蜘蛛侠3 Spiderman: The Movie 3	Activision 2007年5月4日发售	ACT 上周排位：2	78062套	218109套	X360
6	第一次的Wii Wii Play	Nintendo 2007年2月12日发售	ETC 上周排位：7	72811套	1086387套	Wii
7	吉他英雄II Guitar Hero II	RedOctane 2007年4月3日发售	MUG 上周排位：6	45623套	605710套	X360
8	超级纸片马里奥 Super Paper Mario	Nintendo 2007年4月9日发售	ACT 上周排位：8	45152套	423560套	Wii
9	吉他英雄II Guitar Hero II	RedOctane 2007年4月3日发售	MUG 上周排位：10	41954套	2415074套	PS2
10	.hack//G.U.Vol.2 思念之声 .hack//G.U.Vol.2 Reminisce	NBGI 2007年5月8日发售	RPG 上周排位：－	41247套	41247套	PS2

统计日期 2007年5月14日～5月20日

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
1	口袋妖怪 钻石·珍珠 Pokemon Diamond/Pearl	Nintendo 2007年4月22日发售	RPG 上周排位：1	146175套	2281332套	NDS
2	Wii Sports Wii Sports	Nintendo 2006年11月19日发售	SPG 上周排位：2	121277套	3061173套	Wii
3	蜘蛛侠3 Spiderman: The Movie 3	Activision 2007年5月4日发售	ACT 上周排位：4	73139套	284377套	PS2
4	第一次的Wii Wii Play	Nintendo 2007年2月12日发售	ETC 上周排位：6	66268套	1152655套	Wii
5	命令与征服3：泰伯利亚之战 Command & Conquer3:Tiberium Wars	EA 2007年5月8日发售	RTS 上周排位：3	53467套	172018套	X360



6 美国棒球联盟07 PS3

MLB 07: The Show

SCEA 2007年5月15日发售 SPG 上周排位：－

虽然和PS2版发售只相差2个多月，但是本作的整体素质还是让人非常满意，尤其是在前作"职业模式"基础上进化的"成功之路模式"非常吸引人，在此模式中玩家操纵的并不是整个队伍的表现，而是由玩家创建的某一个选手，充满了贴近现实的真实感。

本周：53 467套　累计：172 018套

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
7	蜘蛛侠3 Spiderman: The Movie 3	Activision 2007年5月4日发售	ACT 上周排位：2	52453套	270562套	X360
8	除暴战警 Crackdown	Microsoft 2007年2月20日发售	FPS 上周排位：－	45834套	716419套	X360
9	超级纸片马里奥 Super Paper Mario	Nintendo 2007年4月9日发售	ACT 上周排位：8	39951套	463511套	Wii
10	吉他英雄II Guitar Hero II	RedOctane 2007年4月3日发售	MUG 上周排位：7	39428套	645138套	X360



《最后的神迹》（以下简称《LR》，之前译为《最后的幸存者》）是SE主机软件平衡化战略中一枚重要的棋子，这个游戏走的是SE惯有的精美画面、具视觉冲击力、独特的系统路线，运用“幻虚引擎3”制作的画面让人咋舌。据制作人表示，他们力图将本作打造成继《FF》和《DQ》之后SE的又一个王牌作品。从目前公布的画面来看本作的确只能是PS3、X360这样拥有强劲机能的次世代主机才能做出来的，现在它已经具备了大作的“形”，是否拥有大作的“魂”还需要实践来考验。另外，本作是SE第一个日美同时发售的游戏，从这一点来看本作就已经具有特殊意义了。



文 邪魔天使

美编 菲菲

THE LAST REMNANT™

ラスト レムナント



最后的神迹	Square Enix	RPG
多机种 LAST REMNANT		日版
发售日未定	1人	售价未定
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄未定

楔子 Prologue



神迹，这是一个神秘的存在，人们不知道它是什么时候存在于这个世界上的，但它却与人们的生活息息相关，因为依靠它的神秘力量，人们才建立了自己的文明。尤拉姆岛是一个远离城市的边境小岛，这里没有神迹，人们在这里自由地生活着。但是随着一批神秘人袭击了拉什的家后一切都变了——他们拐走拉什的妹妹伊莉娜。追寻这帮人的足迹拉什来到了大草原，在这里他又遇到了一个军队，但这个军队中他看到了一个像伊莉娜的身影……



拉什・赛克斯 Rush Sykes

本作的主人公，米特拉族18岁的少年，原本平静地生活在没有神迹的边境小岛尤拉姆岛，但妹妹不知被谁拐走，为此他踏上了旅程。拉什的感情丰富，心里面想什么立刻就会在脸上表现出来，是个深爱自己妹妹的善良少年。



画面制作 直良有佑

本作由于是出在新时代主机上，所以在谈到关于角色的话题时自然就离不开建模、技术了，在做好3D模型后我就开始进行全部的造型设计和细节调整等方面的工作，与动作捕捉的制作人员商讨之后，角色制作的工程就正式展开了。在设计上这次并没有采取先决定好一切内容然后制作的流程而是与制作人一起共同商讨，当双方达成共识后再进行制作。之后是在实机上执行，比如需要拉大或削减的地方直接在现场进行。

虽说这款游戏是日美同时发售，但人物设定上还是偏日式的。我知道外国人和日本人在主角造型方面的要求是不一样的，但对于玩家而言，所谓主人公是要在玩的过程中才能让这个人物成形的，并不是看他长什么样子，所以我也就没考虑要顾及所有人的喜好这个问题。虽然在开发过程中有这样那样的错误，但现在的情况是越来越好。这是一款看上去就想去试一试的游戏，敬请期待。

这是新时代主机才有的设计

©SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved.(R)Engine,Copyright 1998-2008,Epic Games,Inc All Rights reserved.

神迹 Keyword

世界之初仅存在天空、大地以及神迹。

～创世诗第一～



本作的舞台是一个米特拉、雅玛、库西缇和索巴尼四个种族共生的世界，在世界各地存在着被称为“神迹(Remnant)”的物体，虽然它们的形状各不相同，但它们都蕴含有不可思议的力量。人们在神迹周围定居繁衍并构建了自己的文明，神迹赐予人类恩惠，并影响着人类的生活。本作的主题正是围绕着这些神迹强大力量而发生的争斗。

大魄力的集团战斗 Keyword



本作最大的特点就是人数众多的集团战斗，游戏中存在着将数名角色编成在一起的小队概念，这个小队就构成了一个集团。战斗中玩家需要向某个集团进行指示以此来进行战斗，比如将5人编为一个集团，选择战斗的指令之后这5人就会根据各自的战斗方式进行战斗。敌我双方最多可以进行70人的集团战，利用次世代的强劲机能战斗显得非常激烈与火爆。集团的编成非常自由，选什么角色都由玩家自己决定，这样一来集团的个性化也带来了战斗的个性化，从意义上讲本作的乐趣之一就是战斗前的集团编成了。

▲画面左上方显示的是敌我双方的行动顺序，这对玩家执行指令非常便利。





▲多个集团进行的乱战，画面右上的小地图可以看到各单位的位置。

制作人 上田信之



本作是SE时隔多年的一款完全原创的作品，所以我们觉得不应该让玩家因为主机限制的缘故而玩不到这款游戏，因此才有了多平台发售的计划，我们的宗旨是希望更多的玩家能够接触到它。虽然这样一来在开发环境的构建上会遇到一些难题，但我们已经克服了这些困难，我觉得运用到这款RPG上的技术应该是现今RPG上最强的。关于本作的关键词“神迹”的情况很遗憾现在我还不能说，但它的基本情况是“对人们很有用，但却是神秘而又危险的存在”。

我想让大家玩到迄今为止从未玩过的新型RPG



伊莉娜·赛克斯 Irina Sykes

拉什的妹妹，14岁的少女。某一天被神秘组织绑架。无论面对任何情况伊莉娜都会很勇敢，是个坚强的少女。她身体力隐藏着神秘的力量，虽然不知道这个力量的真相，但肯定与她被绑架有莫大的关系。

地图设计 Keyword

SE在发布会中播放了本作的开场动画。与Square的大多数RPG大作不同，本作开场动画并非采用CG动画，而是完全即时演算的画面。虽然目前该作的完成度还不是很高，但此次公开的即时演算动画已经可以与SE以往的CG动画相媲美，在镜头的运用和画面的壮阔感上都有上佳表现。比如在开场动画中，拉什走进茂密的森林寻找某人，这时的画面特写可以看到树木逼真的枝叶、美丽的光影效果和使用凹凸贴图呈现的画面质感。

游戏中存在着许多神迹，而这些神迹也各不相同，比如巨大的剑和龙骨等，而随着神迹的不同各个城市的建筑风格也有很大差异。

已成为城市的一部分的巨剑神迹





▲沙漠、森林，这个城市看上去很有中世纪风格，即使神迹的种类相同但城市风格还是多种多样的。

▶神迹可以说是一个城市或国家的象征，据说它周围的事物也会受其影响。



费舍尔逃犯生涯



小岛秀夫说，《潜龙谍影4》的设计概念已经从“如何隐藏”变为“无处可藏”，如今另外一个鼎鼎大名的战术谍报游戏也将让主角走出阴暗的角落。在前作中当了一回双重间谍后，如今山姆·费舍尔成了真正的逃犯，没有“第三梯队”的情报，没有朋友的支持，发出三点绿色光芒的夜视镜不复存在。这将会是“《分裂细胞》系列”一个全新的开始。

文 星夜 美编 NINA

分裂细胞：定罪	Ubisoft	ACT
X360 Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction		美版
预定 2007 年第四季度	1人	59.99 美元
对应周边未定		

从特工到逃犯

本作刚开始时，山姆·费舍尔在地中海地区过着舒适的生活，刚刚从间谍职业中退休的他住在偏远的地方。然而像费舍尔这样的间谍总是麻烦不断，而这次让费舍尔重出江湖的原因在于安娜。费舍尔再次加入第三梯队后，发现在他离开期间，第三梯队已经变成了一个充满官僚作风的机构。在此期间，费舍尔发现他过去十分信任的某人背后的阴谋，费舍尔自然不会坐视不理，却也因此成为了第三梯队的头号通缉犯，这次他的行动舞台是华盛顿。



▲华盛顿将成为玩家的行动舞台，在设定图中可以看到装甲车也进驻华盛顿，这意味着在本作中将会有关系美国国土安全的重大事件。

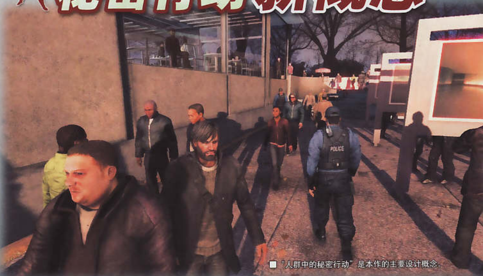
从官方公布的山姆·费舍尔的设定图中可以看到，费舍尔穿着非常休闲的服装，并且背着个单肩挎包。包里放着一些装备和武器。虽然费舍尔成为了逃犯，但这并不意味着他完全没有装备可用，他可以通过黑市交易获得情报和装备。毕竟既然是《分裂细胞》，是不可能彻底放弃高科技装备的。

秘密行动新概念

育碧蒙特利尔制作室并没有抛弃“秘密行动”的概念，只是随着费舍尔的身分从特工变为逃犯，“秘密行动”的定义也随着发生巨大变化。开发团队创造了一个动态的环境，场景中充满人群，费舍尔的躲避方式不再是躲在黑暗的角落里，而是混入人群。为了分散人们的注意力，费舍尔可以在人群中制造一点小小的骚乱，然后在人们的注意力都被转移的情况下窜入草丛中。费舍尔还可以制造大规模骚乱，然后趁着人群四下逃散的同时溜之大吉。

身为逃犯的费舍尔不再有各种尖端设备可以使用，不过只要合理利用，在场景中的各种普通物体都可能发挥巨大作用，例如抬起桌子当作掩体或者武器，把桌脚打断还可以成为一根不错的棍子，甚至门也可以成为攻击的工具。制作人将以往的作品形容为“盒子”，玩家在制作者限定的环境中行动，而本作则是“沙箱”，将充分发挥玩家的创造力。在游戏中的严重行动失误不一定会被捕，玩家可以通过其他方式将目前的残局变为有利形势。

当然，过于自由的游戏方式意味着损失电影化感觉，如何在保持自由度的同时向玩家提供一些电影般的、令人回味无穷的时刻，这是育碧蒙特利尔目前面临的一个重要课题。



■“人群中的秘密行动”是本作的主要设计概念。

©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Conviction, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

躲藏于日光之下



■秋季的黄昏时分光影变化多端，加上场景中的各种灯光，充分体现了本作在光影效果上的非凡技术。

本作的大多数行动发生在青天白日之下，不过“影子”的概念仍然存在，密集的人群就是新的“影子”。人群中的每个NPC都有其独立的AI，各自有着不同的目标和方向，因此人群的密度会变化，NPC之间还会有对话，育碧为本作录制了3000多段对话。目前公开的一个位于华盛顿公园的场景中有250位市民，和30多名敌人，这些敌人都在紧密注意费舍尔的行动。不过只要制造混乱就可以转移他们的注意力。

日光之下的场景意味着需要采用与以往不同的光源技术，育碧蒙特利尔制作室大量使用了多重光源，例如对同一个地区给予三个不同的光源，使其实现光影叠加，从而具备更真实的光照效果。为了进一步发挥光影效果的作用，育碧特地将本作故事发生时间设定为秋季，即一年之中光影变化最丰富的季节，尤其是黄昏时分更是气象万千。

另外，本作还使用了间接光照。当光线投射在一个物体上，反射的光线会在一定程度上照亮其他物体，这些光线的叠加真实再现了现实环境中的光照原理，从而让本作的光影效果显得自然逼真。

“《定罪》中的一切都是动态的，都可以拖拽、投掷或打碎。这并不局限于场景中的特定物体，而是一切！”

——联合制作人Daniel Roy





动态场景

本作将会实现完全的动态场景，复杂而完全动态的场景需要玩家快速的反应能力，这就需要有足够简单的操作系统。为此本作采用了“三键式”操作系统，一个键用来抓住物体，例如椅子、门把手或者敌人，另外一个键做出攻击性动作，根据相应的情景，可能是踹门、袭警等动作，最后一个键则是秘密行动。在桌子边按该键就会躲到桌子底下，如果是在门边按键就是悄悄地将门打开。

所谓的“动态场景”就要让场景中的任何物体都能够像现实中一样有动态的反应，比如一张椅子掉到地上就有可能形成各种形态，不管是以什么方式倒地，费舍尔将其捡起时的动作都要符合现实情况。这个看起来简单的概念意味着极高的技术难度，蒙特利尔制作室为此花费了数月的时间，当然其意义不仅仅是让玩家看到更逼真的搬椅子动作，游戏中各种自然却复杂的动作都因为育碧研发的一套全新的动作系统而显得极为逼真。



精确到每个细节的动作



◀椅子倒地的姿态各不相同。根据不同的姿态，费舍尔将其举起时的动作各不相同。

远古世界的大门被神打开了，他原本以为里面充满了希望。



可以说这款PSP版的《战神：奥林匹斯之链》(以下简称《奥林匹斯之链》)是随着PS2版《战神II》的发售一同走到玩家面前的。由于《战神II》的优异表现，当游戏热潮退散之后，玩家们也将期待的目光顺理成章转移到了本作上。在前不久举办的“Sony Gamers Day 2007”上，Sony官方公布了大量关于《奥林匹斯之链》的游戏画面甚至是影像。本作由缔造《战神》前两作的圣莫尼卡工作室联合开发PSP版《达斯特》的Ready at Dawn工作室共同开发，《战神II》的导演Cory Barlog将提供本作的故事和整体构思，执行导演则是来自Ready at Dawn工作室的Ru Weerasuriya。通过对他们两人的采访，一个《奥林匹斯之链》的清晰轮廓已经呈现在我们面前。

文 ACE飞行员 美编 NINA

GOD OF WAR CHAINS OF OLYMPUS

PSP	战神：奥林匹斯之链	SCEA/Ready at Dawn	ACT
	God of War：Chains of Olympus		美版
	预定2007年秋季发售	1人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄未定

一切都将向系列前作的高水准看齐

《战神》在众多玩家心目中已经被定义为突破PS2主机硬件极限的伟大作品。宏伟、壮丽的场景谱写了《战神》诗史般的篇章。超一流的画面可以说是《战神》不能缺少的组成部分。当《战神》降临到先天机能有限的PSP上时，游戏这一魅力是否就要打折扣呢？导演Cory Barlog似乎对这个问题同样相当敏感，他承认说：“确实从家用机转换到掌机上对游戏有一定影响，但这并不意味着《奥林匹斯之链》给玩家带来的体验会有所下降。精彩的BOSS战斗、气势恢弘的音乐、爽快的战斗都将在剧情的推动下一幕幕呈现在玩家面前。执行导演Weerasuriya表示：“《奥林匹斯之链》将采用另外一款PSP上深受好评的作品《达斯特》类似的思路进行开发，如果你看过《达斯特》的画面表现就会相信《奥林匹斯之链》将会有优异的表现。通过开发《达斯特》，制作公司Ready at Dawn充分了解了PSP在图形处理机能方面的潜力，该作大约发挥了PSP的50～60%的机能，而本次的《奥林匹斯之链》我们希望能挖掘PSP更多的潜能，我相信游戏最终完成时的效果将是十分惊人的，玩起来就仿佛手里握着一台微型PS2一样棒。”



■其实游戏的场景建模非常简单，这样优异的画面完全凭借美工精细的贴图来弥补。



■制作小组实现了过去许多PSP游戏根本不敢尝试的画面效果。

©2007 Sony Computer Entertainment America Inc. All Rights Reserved.

已经10年了，我为神虔诚效忠了10年……
——奎托斯


■新敌人的造型看起来都不错的样子。


■矗立在在蛮荒一片的远古世界的奎托斯对自己的未来感到更加迷茫。

《战神》初代剧情CG动画中，奎托斯就曾经在滂沱大雨的夜晚指着雅典娜的神像愤怒地责问道："已经10年了，我为神虔诚效忠了10年……"在整个世界陷入黑暗之后，奎托斯在神的指派下开始了前往远古世界的旅程。在经过无数场战斗后，奎托斯不得不在拯救必然毁灭的远古世界和自我人性的救赎中做出选择。在这10年中奎托斯到底干了些什么？10年中奎托斯的信仰发生了怎样变化？对于这段不为人知的历史这将成为《奥林匹斯之链》着力刻画的重点。结果大家都知道，10年的效忠换来的依然是不容宽恕的过去和他永远无法摆脱的心灵折磨。

导演Cory解释说："PSP版的《奥林匹斯之链》并不是大家想象中的系列所谓的前传作品，或者是为将来《战神III》剧情服务的一个简单铺路石，本作有它丰满而又完整的情节。过去，奎托斯曾经是一个坚定的神的信仰者，也曾经义无返顾地为神卖命，不过当他逐渐意识到自己只不过是神玩弄的傀儡时，他的信仰便产生了变化。通过本作，玩家将看到一个更加完整的奎托斯，也更能理解奎托斯为什么能够义无反顾的公然与阿瑞斯甚至宙斯进行你死我活的战斗。

执行导演Weerasuriya补充说："通过《奥林匹斯之链》，玩家可以更清晰地理解奎托斯的愤怒、他的仇恨以及他所选择的道路。游戏还将展现奎托斯战神身分背后人性的一面。"制作人一再强调，《奥林匹斯之链》将是与奎托斯众多冒险故事紧密联系的一个组成部分，《战神》作为一个完整的系列，被赋予了深远的意义、宏大的背景和深刻的主题。所以希望玩家们可不要小看了PSP版《奥林匹斯之链》在系列中的分量，本作可以说在整个系列中与PS2版两部作品中拥有同样的至关重要的地位。


■古代希腊中东部地区——阿提卡概念设定图。

两个疑点

问题①

刻薄的玩家可能会问：如果PSP版讲述的是奎托斯成为战神之前的故事，那他本人的能力与凡人并没有区别，游戏又怎么表现奎托斯超凡的战斗力呢？对此Barlog保证："制作小组决不会因为游戏剧情所带来的影响而降低游戏的可玩度，玩家根本不用为这个问题埋单。我们当然不会让玩家陷入到游戏初期无处可去的尴尬境地。在游戏关卡的表现形式上，玩家们会发现许多戏剧性的变化。"

问题②

PS2的按键要比PSP多，那《奥林匹斯之链》是如何处理这个问题呢？Weerasuriya表示："本作自然也会充分考虑PSP的特点进行开发。为了能让《奥林匹斯之链》成为一款真正属于PSP玩家的大作，开发小组从显示模式到操作键位上都下足了工夫。我们在许多方面都进行了有针对性的调整……无论硬件平台发生怎样的变化，我们的目标都不仅仅是单纯的复制，而是要在现有基础上不断延伸和完善游戏体验。"

▼各种形态的独眼巨人已经成为《战神》系列的常客。




▲奎托斯手中的链刃确实比PS2版短了一截。

影像观后感

在"Sony Gamers Day 2007"公布了一段《奥林匹斯之链》的影像，除了通常战斗还包括一场与新BOSS——Basilisk的遭遇战。确实如同游戏导演所说的那样，《奥林匹斯之链》充分挖掘了PSP的机能，秉承了系列一贯大气磅礴的画面风格，对于一款PSP游戏来说，游戏在画面上可以说已是无可挑剔的了。当然，缺陷也比较明显，可能还是机能的限制，奎托斯手中的链刃比前作短了一截，挥舞起来显然没有那样魄力满点。游戏在帧数上也有所下降，为了减少运算量，人物的动作也进行了一定的删减，看起来明显没有PS2版来得细腻，平滑。挑剔归挑剔，如今确实还没有一款PSP游戏能达到如此优秀的程度，现在只有期待《奥林匹斯之链》的早日降临。


■Basilisk（神话中的蜥蜴状妖怪，它的目光或呼气都足以使人丧命）将作为一个BOSS登场，从影像上判断奎托斯与它的战斗不止一场。

最终幻想系列的角色在此集结！

文 邪魔天使
美编 菲菲



这款《异说　最终幻想》（之前译为《最终幻想大乱斗》，以下简称《DFF》）的公布恐怕对于绝大多数玩家而言是始料未及的，统括了众多《FF》作品的角色，采用一对一的战斗方式，并且角色还有成长要素以及能够更换装备，而通过无线通信，本作也可以实现两人对战，可以说该游戏是将ACT与RPG的要素有机地结合在了一起。另外，在希腊语或拉丁语中“DISSIDIA”的含义是“异说”，这很贴切地体现了本作的特色——它是“《FF》系列”中最具奇异色彩的一作。

DISSIDIA FINAL FANTASY



▲战斗在可360度旋转的3D空间展开，非常具有爽快感。

异说 最终幻想		Square Enix	ACT
PSP	DISSIDIA FINAL FANTASY		日版
	预定 2007 年	1～2 人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄未定

由幻想产生的异色物语

幻想是没有终结的
这是一个在永远存续的究极幻想中出现
并且只会出现这一次的异色幻想故事

一场历史悠久的无休止的争斗持续到了现在
这是调和之神科斯莫斯与混沌之神卡奥斯的战斗
这两个相对的神代表了均等，代表了世上的一切

但是，破坏者的暴行破坏了这一平衡，世界被混沌所覆盖
世界上仅存的希望是被科斯莫斯所指引的十名战士
这是由他们所书写的传说

然而，幻想是千变万化的


■游戏中还可以用魔法进行攻击，这也是《FF》的特色。

光与暗的对决，战士们的宿命

本作中玩家操作的不仅仅是原作中的主角级人物，连BOSS级角色也能操作。目前官方只公布了4名角色，从已知的情报中我们可以知道本作的角色有升级概念，而装备品也可以由玩家自己搭配，不过装备品是否在外观上显示出来现在还不得而知，如果可以那就太棒了。



加兰德 Garland

初代《FF》主人公光之战士面对的第一个BOSS，他不仅物理攻击强劲，也擅长使用魔法，手持的大剑可以在剑和斧的形态间自由变化。



▲“这是战斗的轮回。”从加兰德的口中说出一句含义深刻的话。



光之战士 Warrior of Light

初代《FF》的主人公，佩戴着水晶降临在被黑暗所笼罩的大地的战士，本作中他将手持原作的原画中没有的盾牌进行战斗。

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

■游戏中包含的动作要素很丰富，除了攻击还可以回避、跳跃，而操作却很简便，大大方便了玩家。



杰丹 Zidan Tribal



《FF IX》的主人公，性格开朗，乐观向上，极具行动力，但面对女性却很拘束。战斗以速度型技巧为主，使用灵巧的双剑攻击。



制作人访谈1 20周年的纪念之作

——本作在系列中处于一个什么位置呢？

野村哲也（以下简称野村） 这是为纪念"《FF》系列"20周年而制作的纪念性作品，在接受了以"《王国之心》系列"策划盐川为首的年轻制作人的意见后我们开始制作这款游戏。

北濑佳范（以下简称北濑） 《FF》有自己坚持的东西，将这个传统与盐川他们敏锐的感性和创意有机地结合在一起我觉得会产生奇妙的化学反应。

盐川洋介（以下简称盐川） 我们非常期待这次《FF》20周年的盛大纪念活动，现在正在全力制作这款游戏，敬请大家期待。



（左）北濑佳范
（中）盐川洋介
（右）野村哲也



▲杰丹和库加都拥有"变身"的特殊能力以此提高自身能力，看得出本作中每个角色都具有原作中的特技。



库加 Kuja

《FF IX》中杰丹的宿敌，在他俊美的容貌下是一颗残忍的心。库加能自由在空中移动，所以擅长空中战，他没有武器，使用魔法战斗。

制作人访谈2 加入了许多让FANS高兴的要素

——为什么不是RPG而是ACT？

北濑 《FF》是个不断在进化的RPG，既然本作的定位是"异说"，那么就不用拘泥于游戏类型了。

盐川 我在《王国之心》中负责的是一对一的战斗，所以觉得做一个可360度旋转的3D动作游戏是可行的，因此本作可以说有挑战的含义在里面。

——一对一的话给人格斗动作游戏的印象啊……

野村 这就要看自己怎么设定了，很多装备并不仅仅是改变能力数据，还对时间限制、场地规则等有影响。

盐川 也就是说这游戏到底怎么玩也是可以自己随意设定的，所以你可以说它是个格斗游戏，还可以把它看成另一种游戏。

——登场角色的人数有多少个呢？

野村 现在我的想法是能上几个上几个，虽然设定中是"10人"，但这只是主人公一方，不包含敌方角色。

——每个人都有独自的故事吗？

盐川 主要的故事模式中有一个大的主线流程，你要玩了所有角色后才会看到所有的剧情，毕竟这是20周年纪念作品，所以如何能让玩家高兴是我们第一要考虑的，总之我们会让玩家看到某个角色立刻感到"啊，居然能见到他（她）！"

一发逆转！战斗系统的基准

本作中想要给对手造成伤害只能靠一些特定的技巧，其伤害力依赖于游戏中"勇气值（BRAVE）"的影响，当勇气值很高时可以给对手巨大伤害并有一发逆转的可能。



◀破坏柱子后会让地图发生变化。

画面解说



指令
每个角色使用的技能也各不相同，有的技与距离有关，有的技还需要另外的特定发动条件。

自己的状态
显示有角色的名字、等级、体力等资料，勇气值还会随着打击对手以及破坏场景的物体得到上升。

对手的状态

危机度



能够一目了然看到自己能否被一击打倒，因此玩家要时刻注意危机度的变化。

经验值
角色在战斗中会不断得到经验值从而使等级上升。

特殊技槽
攻击命中对手以及进行了特定的行动就会涨，是发动特殊技的必要条件。

原作 Check

《DFF》中所有的角色都是由野村哲也设计的，他将天野喜孝的原画与CG两方面融合在一起，再加上个人风格的再加工，让本作的人物看上去更加帅气了，但却没有失去角色原有的魅力。不过，由于加兰德只有点阵图所以本作中的加兰德是野村哲也在原有点阵图的基础上用自己的想像力进行脑内补完重新设计的。

①

②

③

④


①杰丹 ②库加
③加兰德 ④光之战士





勇者斗恶龙IX 星空的守望者	Square Enix	RPG
DRAGON QUEST Ⅸ 星空の守り人		日版
预定 2007 年	1～4 人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄未定

NDS

自从《勇者斗恶龙IX》（以下简称《DQ IX》）公布其战斗系统改回原来的系统后不知道有多少玩家为之欢欣不已。的确，你搞成一个A・RPG那还是《DQ》吗？《DQ》就是要玩那种传统的感觉，不伦不类老玩家自然不会买账的。不过SE显然是个闲不住的主，虽说战斗改回去了，但还是能多人玩的系统却还是保留下来了，如果对此有兴趣的话那就看下面的介绍吧。

DRAGON QUEST IX
ドラゴンクエストIX 星空の守り人

文 邪魔天使　美编 菲菲

可见式遇敌

与传统"《DQ》系列"随机遇敌不同，本作的遇敌采用可见的方式，即敌人都是在地图上显示出来的，当接触到敌人时才会进入战斗。而靠近地图上的敌人时，敌人会追上来，所以如果不想战斗的话就最好不要去招惹它们。另外，不要被地图上的敌人外形欺骗了，进入战斗后可能会有一群其他种类的怪物对你磨刀霍霍哦。





▲还是传统的战斗画面看起来顺眼。

◀ 与魔物遭遇，立即进入战斗。

通信协力战斗

虽然战斗系统回归了，但SE并没有放弃多人游戏的设定，本作利用NDS的无线通信可以实现多人游戏，这也许是《DQ IX》最让人惊异也是系列最具突破性的改变了，玩家可以与家人、朋友一起组队共同冒险，而参战的人可以选择自己培养的人物。协力战斗的基本流程与单人游戏一样，都是选择指令，当所有人的指令选择完成后就可以展开战斗了。如果对指令选择感到困惑的话还可以与其他人商量，这也许是NDS强调多人游戏的一个表现吧。

分头行动



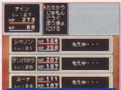


◀▲利用无线通信可以实现分头行动，左图中有两人正在挑战一组魔物，而另两个则在挑战另一组魔物。同理，每个角色可以在地图上自由行动，当一个角色在探索某个地方时另一个角色可以去别的地方探索。

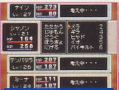
▼敌人头上斜着的剑表示自己的目标，而竖着的剑则表示同伴的目标，玩家可以根据同伴的目标以及角色特点来决定自己攻击的目标。



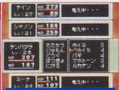
商讨之后选择指令



▲A选择"たたかう"。



▲B选择"メラ"。



▲C选择"ベホイミ"。



▲D选择"たたかう"。

自己创造主人公的乐趣

不像以前只为主人公取个名字，本作的主人公是由玩家自己创建的。玩家可以自由选择主人公的性别，可以对脸、头发、衣服、身高、体重5个项目进行自由修改。另外，在冒险中得到的装备在装备后可以在外形上表现出来。当然，这些基本装备的设计依然是由鸟山明先生亲自操刀的。





▲主人公的外形充分体现了玩家自己的兴趣爱好，既然能够显示装备，那么本作的装备收集一定会吸引无数玩家的。

全员决定后行动开始

▼▶当全员的指令都决定后战斗开始，领队不同战法也有很大的差别，玩家可以商量战术，所以本作的战斗很能表现玩家自己的个性。





©2007 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/LEVEL-5/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

新作短波 FIRST LOOK

汲取更丰富的游戏信息
开拓你的游戏视界

主持人语

Square Enix派对的召开一下子让最近的游戏界热闹了起来，如此多关于《最终幻想》游戏的详细情报的公布让玩家欣喜不已，特别是对于PSP玩家而言终于有了新的盼头，而NDS也是惊喜不断。6月开始正式吹响了暑期商战的号角，大作纷纷出笼，《肖邦之梦》、《机战OGs》、《塞尔达 幻影沙漏》，这些都是玩家盼望已久的佳作，不知道下个月有多少玩家的荷包将被榨干，特别是如果你是一位博爱的玩家的话。(^_^) 总之，随着好游戏的推出，这个暑期我们不再寂寞。

最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书

少年的异世界之旅

NDS RPG ■FINAL FANTASY TACTICS A2 封穴のグリモア ■日版 ■Square Enix ■预定 2007 年发售

少年卢梭在异世界伊瓦利斯的冒险，这就是这个游戏的高度归纳，《FFTA2》基本系统还是延续了前作，但在此基础上加入了新职业、敌人体积影响站位等新要素。





哈迪

以吟游诗人的身分在世界各地的俱乐部中演奏乐曲的莫古利族人，在旅行世界的途中她一边演奏一边收集乐器。



希德

小规模公会加利公会的首领，正是他碰到被怪物围攻的卢梭并把他救了下来。希德现在过着无忧无虑的猎人生活，但貌似他与以前的公会还是有渊源的。

在《FFTA2》的世界中各个冒险者都有自己的组织，卢梭加入的公会是由希德组建的，加入公会之后就可以在城市的酒吧中听取到很多传言，然后根据这些传言去接任务，游戏就是这样通过完成一个个任务来推动情节发展的。另外，裁判在本作中依旧会登场，但其身分有一些细微的变化。裁判是伊瓦利斯的秩序守护者，他们会跟着公会保证成员们必需按照自己制定的规则行动，如果保持他们的规则还能获得战斗不能复活等特殊效果，一旦违反了秩序那么就不会享受这个好待遇了，总的来说不违反规则那么战斗就会轻松不少。

［文：邪魔天使］

危机之源 —最终幻想VII—

带你走进过去的真相





▶说出再会的约定的萨菲罗斯，想起他以后的样子，这个温柔的表情的确罕见。



阶级为“1st”的最高级士兵，无论什么任务都能完美地完成，被人称为英雄。不会轻易向他人表露出自己的真实感情，也从不告诉别人关于自己的事，但在特殊的同伴安吉尔、杰内西斯以及扎克斯面前他会显出自己真实的一面。本作中会讲述萨菲罗斯从知道自己出生的秘密到他发狂的过程。

萨菲罗斯



▲现在要追捕曾经的好友，萨菲罗斯的心情非常复杂。

PSP A・RPG ■CRISIS CORE FINAL FANTASY Ⅶ ■日版 ■Square Enix ■预定 2007 年 9 月 13 日

《危机之源》是以“《FF Ⅶ》系列”中被众多谜团所包围的角色扎克斯为主角的游戏，自公布在PSP上推出后就备受玩家的关注。作为神罗集团的一员，本作将以一个神罗集团精英士兵的视角出发讲述隐藏在过去的真相，可以说这是一款关于四名士兵的友情、战斗和泪水的不为人知的故事。

高速ATB战斗



▲这是一个将系列经典的 ATB 战斗高速化的系统。

本作的战斗中在选择好指令后角色就会做出相应的动作，但从下达指令到出招并不是立即的，而是轮到谁再按照指令出招，也就是说有一个时间延迟。另外，由于是先行输入下一个行动的指令，所以可以组合出一套连续技。

数据脑波



▲战斗中会高频率地受到 DMW 的影响。

简称DMW，在画面左上方以轮盘的形式表示，战斗中DMW会自动转动和停止，随着停下来对应的人物以及数字不同会有不同的效果，如果人物和数字是特殊的话还能发动特殊效果，而随着故事的进行图像的种类会发生变化。

魔晶石



▲有的魔晶石有特殊的指令。

除了战斗和道具的指令本作还有大家熟悉的魔晶石，魔晶石可以自由组合，每种魔晶石都有自己独特的技能，装备之后就可以在战斗中使用了。不过要注意的是魔晶石装备数量有个上限，所以要根据敌人和目前状况随时替换。

召唤兽

本作中同样会有召唤兽登场，它们也是通过DMW出现。当图像凑齐 2 个时就有可能切换到召唤兽专用的轮盘，此时就是召唤的时机了。召唤兽被打倒后还可以召唤出来，另外，本作中还会有原创召唤兽登场。



伊夫里特



■玩家所熟悉的炎之召唤兽伊夫里特。

［文：邪魔天使］



忌火起草

史上最恐怖的音响小说

PS3 AVG ■忌火起草 ■日版 ■Chunsoft ■预定 2007 年秋

继上期《游戏情报站》为大家介绍了这款即将在PS3上登场的全新恐怖游戏后，究竟这款打着“史上最恐怖音响小说”旗号的作品到底恐怖在哪里就成为了大家关注的焦点。下面就让我们一起来看看游戏内容，用实际的游戏画面来让各位玩家体验“接近死亡与真相”的惊悚感觉。

全程语音新体验

熟悉“音响小说”的玩家一定都对游戏中只用文字来表达情节的方式不会陌生，不过你是否想过如果在屏幕上一行行文字出现的时候，对应的语音回荡在自己的耳边将会是怎样的感觉呢？作为PS3上的第一作恐怖游戏，《忌火起草》所有的文字都将由专业的声优为玩家倾情演绎，以往只能通过文字和背景音乐来判断周遭环境和人物情绪的方式也会更直观地传达给玩家，游戏的代入感毕竟会上升到一个新的阶段。

以假乱真的游戏画面

游戏中的许多场景都是通过真实的照片和高精度的CG画面来进行表现的，老实说用肉眼真的很难看出它们的区别。而且更让人兴奋的是，游戏中随着故事的发展，还会不时出现一些由真人拍摄的影像片段，看来一旦融入游戏的世界就很难从中脱离出来，不知道这好是坏呢？





▲车祸现场的全过程，你能够承受得住如此的视觉冲击吗？

不寒而栗的音响效果

作为“音响小说”最大的特色，游戏中背景音乐和音效的实际表现也在很大程度上决定着作品的素质高低。由于PS3本身已经能够兼容杜比数码5.1声道系统，所以具有穿透力和临场感的音响效果绝对会将玩家笼罩在前所未有的恐怖氛围中。 ［文：晴天］





▲如果玩家在相对安静的环境中游戏，那么出现在主人公身后的神秘黑影所发出的喘息声绝对会让你汗毛直竖，不过游戏对于其他灵异现象的表现方式则更让人充满了期待。

最终幻想IV

在3D中重生的《最终幻想》

NDS RPG ■FINAL FANTASY IV ■日版 ■Square Enix 发售日未定

继GBA之后《FF IV》即将登陆NDS，本作完全套用了《FF III 重制版》的引擎。《FF IV》可以说是“《FF》系列”走向成熟的开山之作，如电视剧一样的复杂剧情，超过10名同伴的交替加入，让整个故事非常饱满。心地善良但却是暗黑骑士的主人公、同伴的背叛、让人印象深刻的回忆场景，这些都是游戏在剧情上的经典之笔。NDS版《FF IV》在情节和系统上进行了追加和调整，让玩家在游戏时更便利更投入，再加上完全重制的3D画面，把它当成一款新作来看也毫不为过。





拉姆

暗黑骑士赛希尔

本作的主人公，侍奉巴隆王的暗黑骑士，虽然身为暗黑骑士但却是个心地善良的人。



▲暗黑骑士是使用削减自己生命的招式暗黑剑来进攻的骑士，但赛希尔心地善良，这与他的立场产生了矛盾。

幻兽

幻兽是用召唤魔法召唤出来进行强力攻击的存在，打败了它们就可以将其收入麾下，本作中除了原有的也许还有新增的幻兽。

带有原作氛围的重制

▶▼ NDS版和SFC版的对比，虽然画面是3D但原作的气氛还是保留了，而且敌人数量也没减少。





虽说画面变为3D，但游戏的整体风格还是与原作一样，无论是房屋的结构还是敌人的外观都会勾起玩家的回忆，再加上画面上的加强或许会让你更有感觉，只是希望本作在画面清晰度上下一些功夫，别像《FF III》那样马赛克满天飞了。



水晶房间

▶水晶是《FF》的标志，本作中水晶依然神秘并有着重要的戏份。



巴隆城

▲主人公效忠的国家的王城，重新绘制的原画显得王城更雄伟了。



魔导船

▲这是魔导船升空的情景，很有气势。

资料公开

本作公布重制后连游戏设定原画也进行了重新绘制，而游戏LOGO也是天野喜孝新画的，从这些我们就可以看出SE的确是想让我们玩到一款全新的《FF IV》。［文：邪魔天使］

强力追击：极限正义

玩命特警再临！在PSP上伸张极限正义！

PSP ACT ■Pursuit Force：Extreme Justice ■美版 ■SCEA ■预定2007年9月


■从高速飞驰的车顶上跳跃到敌人的车上，这种动作电影般的刺激感受是《强烈追击》的一大特色。

去年，刚成立不久的Big Big Games公司通过《强力追击》证明了自己的实力；最近，更加火爆的续作也在“SCEA Gamer' s Day”中正式公开。

从玩家的意见反馈来看，“关卡重复感太强”是前作最大的败笔，因此Big Big Games为续作设计了更为丰富的剧情，关卡总数将会达到大约50个，并且这些关卡将会通过一条故事主线有机融合。游戏中还加入了全新的气垫船、坦克和战斗机等载具。

在《强力追击：极限正义》中将会加入4名全新的可操作角色，这些角色不能任由玩家选择，但将会在特定剧情任务中成为玩家的可操纵角色。新增的4名角色将会为本作带来多种全新玩法，例如玩家将扮演直升机驾驶员驾驶着直升机在城市上空执行任务，又或者操纵火力猛烈的炮台轰击敌人。考虑到前作较高的难度遭到了非议，本作将会对难度平衡性进行调整。并且本作还将对应四人游戏模式。 ［阳光成员：清国倾城］


■本作在画面上也将会有一定的进化。


▲玩家将可以使用更加火爆的武器攻击更加强力的敌人。

海豹突击队：战术打击

SOCOM即时战略第一弹！


■在游戏画面中会出现各种战术指令。


■玩家要通过移动画面中的光标指挥战士们前进。

PSP RTS ■SOCOM：Tactical Strike ■美版 ■SCEA ■预定2007年第四季度

在美国，PS2时代网络化的最大推动者并非《最终幻想XI》，而是《海豹突击队》。网络对战一直是该系列的最大特色，之前该系列在PSP上推出的两部作品更是首次实现了掌机的多人语音通话功能，如今系列最新作也将会在PSP上推出，不过该作将会更注重战略战术，因而被归类为即时战略游戏。

与一般即时战略游戏不同的是，本作围绕四名战士的小队战术，玩家可以将其分为2人一组的两队士兵。轻按R键可以切换为另外一个小组，请按L键可以切换操作本小组的另外一名战士。按住R键即可选择所有战士。玩家可以用滑杆移动画面中的光标，让士兵朝着光标的方位前进，将光标瞄准敌人后轻按X键即可让目前正在操作的士兵向其开枪，若按住X键一秒钟会出现一些选项让玩家选择下一步行动。玩家可以在“部署战斗团队”选项中一次性安排好四位士兵接下来的行动，部署完毕后即可让士兵们自动行动。

本作中敌人将会使用掩体、侧翼突袭等战术，让玩家防不胜防，并且玩家在行动时还要注意别发出太大的动静，否则若是被敌人听到就会呼叫后援。本作还引入了经验值的概念，随着经验值的积累可以提高瞄准、狙击等各方面能力。此外本作也可以进行四人网络对抗，四名玩家各率领一个四人小队进行战术对抗。 ［阳光成员：清国倾城］


■偶尔也会进入这样的狙击画面，考验玩家的精确操纵能力。


■本作加入了水底战斗部分，玩家可以使用鱼枪战斗。

虹吸战士：罗根之影

名家打造！传奇特工再次出击！

PSP ACT ■Syphon Filter：Logan' s Shadow ■美版 ■SCEA ■预定2007年9月

《虹吸战士》诞生于1999年，是SCEA在PS晚年最成功的原创品牌之一，不过最近几年该系列早已日薄西山，去年在PSP上推出的新作《黑镜》也不尽人意。为了制作一款更为出色的新作，SCEA邀请了美国著名畅销小说家Greg Rucka（代表作为《Atticus Kodiak》）为本作撰写剧本，音乐则是《斯巴达300勇士》的Azam Ali制作。本作故事发生在《黑镜》之后不久，剧情围绕一种被恐怖分子夺取的顶级机密武器，主角Gabe Logan将再次肩负粉碎敌人恐怖计划的重任，同时寻找失踪的助手Lian Xing。


▲游戏中大多数时候采用的是这样的第三人称视点。

游戏一开始，Lian Xing前往印度洋地区度假，而Gabe接到政府高层的最新任务。一个臭名昭著的恐怖份子组织袭击了美国海军的补给船，Gabe的第一个任务就是前往该船打败恐怖份子，保住船上的物品。在行动过程中，Gabe收到了Theresa发来的无线电信息：Lian失踪了！随后政府竟宣布Lian是为谋国外政权卖命的双重间谍，为了查明事实真相，Gabe开始独自行动。在游戏中，玩家可以使用类比滑杆控制Logan移动，○□△×键为瞄准，L键为锁定敌人，R键为开枪，方向键为更换武器设备。玩家在近距离战斗时可以胁持敌人将其作为肉盾。另外，由于本作存在一个探索海底沉船的关卡，因此海底行动也将成为本作的重要新增内容。 ［阳光成员：清国倾城］


■在掌机上能够看到如此精细的场景实属不易。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏 ×2　热血推荐 ×0

栏目主持 ACE飞行员

本次“黄金眼”的游戏评分分布情况比较特别，9个评分游戏中“黄金珍藏”级别（27分以上）的游戏有两个，没有“热血推荐”（24分以上），而20分以下表现不尽人意的游戏数量占据了半壁江山。这种高的高、低的低的情况在黄金眼的历史上可谓相当罕见。但回过头来一想，也许今后这样的现象会越来越多。主机的更新换代让厂商无所适从，动漫电影改编游戏和低成本游戏车轮式的冲击，让精品时代一去不复返。当选择更多但所有的选择都是快餐的时候，我们又应该何去何从呢？

奥丁领域



画面　散发着欧美古典气息
音效　净化心灵的天籁之音
系统　略显单调的战斗技巧

总分 27

剧情派、动作派，统统看过来。

晴天

游戏整体风格和曾经在SS上风靡一时的《公主皇冠》非常相似，古典而优雅的画风和爽快的战斗是最大特色。游戏中玩家可以操纵5个不同的角色经历各自的奇幻冒险，**但由于不同角色间的事件并行发生或互相补充，所以玩家必须将整个游戏通关一次才能理清头绪，体会到剧情的精髓所在。**

胜负师

我不知道是什么让ATLUS在这样一个3D时代以如此认真的态度去制作一款2D游戏，但这才让《奥丁领域》显得如此珍贵甚至是伟大！**我无法掩饰第一次看到如此美不胜收的画面时的冲动，天籁般的音乐也再一次令我折服。**如果不以ACT的眼光去看待操作，那这款神作几近完美。

邪魔天使

当你看到游戏的画面就想继续游戏，精美的2D画面在进行了3D处理之后让整个游戏“活”了起来，人物与场景的“动感”十足。五名主人公的剧情相互关联，使剧情相当饱满。**战斗和合成是本作的亮点**，流畅的动作与丰富的道具让玩家疯狂不已，加上动听的音乐，让玩家从视听上得到完全的享受。

■DVD-ROM■Atlus■オーディンスフィア■A・RPG■2007年5月17日■1人■无对应周边■190KB

押忍！奋斗！应援团2



画面　热血有趣的漫画风格
音效　音质不佳，但比前作稍有提升
系统　玩法不变，系统体贴度增加

总分 27

NDS音乐游戏第一品牌诞生。

胜负师

系列化的《应援团》已经找到了一条可持续发展之路。尽管从基本操作到游戏流程，新作并没有增加什么新东西，但是仅依靠套用美版的系统改良点，便让游戏的友好度和人性化程度得到了大幅提升。选曲上虽然是见仁见智，**但隐藏模式的引入让《应援团》朝着成熟的MUG又迈进了一步。**

纱迦

《应援团》的故事性与趣味性是有别于其他音乐游戏的一个重要特征，这次在这些方面的处理保持了水准。而且一些体贴的设定照顾到了很多新玩家。只是从气轻到华丽，难度可谓径渭分明，再加上可怕的隐身，除了热血与励志之外，挫折感恐怕也是很多玩家在这款游戏上经常能体验到的吧。

D·S

系统没有大幅变化，但细节上有了明显的提升，上手与学习曲线更为出色。这一作给人最深的印象就是比前作更加热血激昂的歌曲。在进行有趣的节奏式触控操作的同时，还可以欣赏到历年来占据日本公信榜醒目位置的经典曲目，**而作为最终曲出现的《电车男》片尾更是给玩家带来一个新高潮。**

■卡片■Nintendo/iNiS■燃えろ！热血リズム魂 押忍！斗え！应援团2■MUG■2007年5月17日■1～4人■对应NDS振动卡■自带记忆功能

死神 BLEACH 灵魂升温 4



画面　达到了PSP应有的水平
音效　除了语音其他的感觉不到
系统　小有变化

总分 22

动漫FANS的又一顿快餐。

雨滴

游戏在系统上有一定的提升，不过仍然逃不出动漫改编游戏的fans向特点。多达51个的动画角色可供选择，剧情内容与现在所播出的动画相同，以剧透为一定的卖点。游戏的平衡性很差，**如果大家想把它当做一款格斗游戏来看待的话，就请趁早放弃吧**，角色的语音依然是游戏的亮点之一。

纱迦

本作最大亮点就是大量新番中角色的加入和新“灵魂爆发”系统。**简单的操作使玩家能够轻松上手，并放出威力巨大的华丽招式。**加入了对话的剧情模式忠实还原了原著内容，满足条件后更可以进入补完原作的隐藏战斗。对广大死饭来说绝对是个致命的吸引点。但其音乐部分有些差强人意。

D·S

“《灵魂升温》系列”出到现在，其紧随动漫脚步捞钱的意图已经是路人皆知了，这个系列也进入了不断更新升级的老路子，但好在其每作依然会给我们带来小小的惊喜，本作新加入的“灵力爆发”系统便是一个例证，**它在最大程度上还原了原作招数的华丽与爽快，可说是本作最大的亮点。**

■UMD■SCEJ/8ing■BLEACH ～ヒート・ザ・ソウル4～■FTG■2007年5月24日■1～2人■无对应周边■928KB

加勒比海盗 世界尽头



画面　次世代级别
音效　电影原音当然差不了
系统　机械的按键，毫无特色

总分 20

除了音乐与画面其他一无是处。

火云

一款糟糕但还不透顶的电影改编游戏，起码游戏中的画面效果达到了次世代应有的水准，场景中的光影效果几乎达到了电影的效果，可见迪士尼还是尽了力的。**可惜的是迪士尼在对动作游戏的战斗系统以及手感上的把握还差些火候，游戏的战斗非常单调乏味。**对于“海盗饭”来说本作还是值得一试的。

纱迦

游戏的画面还是挺让人感动的，**可算是目前电影改编游戏中最好的。**不过游戏的玩法则没有多大长进，战斗依然是比较单调，BOSS战也没有什么意思，连调剂用的迷你游戏也没有。游戏中可以收集的东西很多，不过有点为了收集而收集的意思，很难激起玩家完美收集的欲望。

ACE飞行员

天下居然有这样发展不平衡的游戏存在，在电影改编的游戏中也算是极品了。本作出色的画面可以顿时让你眼前一亮，还以为是厂商良心发现。不过进行一段时间游戏后你就会被恶心到，剩下的就是无聊的重复。**在这次跨平台比较中，本作X360版的画面素质比PS3更为优秀。**

■DVD-ROM■Disney■Pirates of the Caribbean: At World's End■ACT■2007年5月22日■1人■无对应周边■硬盘记忆

光明之风



画面 本作惟一的看点
音效 主题歌还是不错的
系统 单人总是比双人游戏别扭

总分 **20**

■更适合做成带有战斗要素的恋爱游戏。

十六夜

剧情交代不清，最典型的就是对主角同学的介绍，除非是看过动画否则很难明白他们的关系。战斗节奏拖沓，游戏中要先前往作战室才能进入战斗，这种形式严重破坏了连贯性，令人无法体会应有的紧张感。**惟一让16满意的就只有Tony笔下柔美的女性，如果改为带有战斗要素的恋爱游戏，一定会给高分。**

晴天

人设无疑是本作的最大卖点，虽然游戏在系统上作出了一些人性化的调整，但是却没有达到理想的效果，"心剑"系统看似有趣，但是在实际战斗中却因为同伴的AI实用性大大降低。**可以双打算是一个比较体贴玩家的设定，和有默契的好友一起战斗也使战斗的难度大大降低。**

邪魔天使

这是一个除了人设其他内容都可以忽略掉的游戏，TONY的精美人物是吸引人游戏的最大动力。游戏抓住现今玩家的喜好，同伴角色的类型从少女到大叔应有尽有，可以满足不同的玩家。游戏在手感上虽不能说糟糕透顶但也离那个不远了，战斗比较单调，合体技能还算华丽，但性能设定太不平衡了。

■DVD-ROM■SEGA■SHINING WIND■A・RPG■2007年5月17日■1～2人■无对应周边■544KB

星神



画面 角色造型还不错
音效 没有太大的特色
系统 强调策略的战斗

总分 **19**

■没有进取心的移植。

晴天

由于移植自PS版本，所以游戏的大部分内容都没有发生改变，独特的ARC系统和根据角色站位发动的"连锁攻击"仍然使战斗极富策略性。游戏中可以使用触控笔来完成各种指令简化了操作，但在剧情对话时使用下屏来显示内容看起来还是有些不太方便，推荐给喜欢战棋游戏的玩家尝试。

雨滴

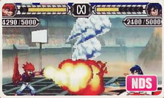
本作的游戏系统非常有特点，拥有可以自由转换视角的3D画面，但是不知是厂商偷懒还是卡带容量问题，复刻以后依然没有语音，真是非常地遗憾。如果你觉得太简单没有挑战性的话，请直接选择HARD难度。伤害值槽的设定很有新意。**因为对人物特点刻画的不足，游戏给人很一般的感觉。**

玛娜

本作战斗系统的设定非常有新意，人设方面的表现也让人比较满意，但是画质却让人不敢恭维，尤其是3D造型更是难以言说。**"连锁攻击"系统很有创意，不过有些时候为了高连击反而会被敌人打得很惨。**如果不是对PS原作有爱的玩家，估计很难适应这个另类的战斗系统和缓慢的节奏。

■卡片■ARC SYSTEM WORKS■ホシガミ■S・RPG■2007年5月24日■1人■无对应周边■自带记忆功能

改造节奏大战 龙剑战记



画面 干净
音效 没有特色
系统 大杂烩

总分 **19**

■消遣型的音乐动作游戏。

雨滴

作为一款实验性质的原创作品，本作最吸引人之处就在于将音乐游戏中经常出现的节奏按键要素融入到战斗当中。不过"节拍连锁"在实际战斗中的效果却不尽如人意，攻击的节奏十分难掌握，反倒不如魔法实用。**如果眼镜厂商在续作中能够对节拍连锁加以改进，游戏还是十分有前途的。**

纱迦

不得不说"眼镜兄"的这款作品的确颇具新意。但是其与音乐相结合发动的所谓节拍连锁的这一系统，**由于各种设定显得十分之废。相对来说拥有十种属性的卡片魔法系统实用性更为突出。**通过NDS的强大联机功能，用自己培养的角色来与玩家进行对战，这也能算的上是本作的一个吸引点吧。

晴天

本作的战斗系统和其他动作游戏区别不大，按L键发动的"节奏连击"模式算是一个亮点，根据出现的音符间隔时机按键，全部按中不但会形成完整的旋律，还可以对敌人造成很大的伤害。**当然玩家也可以自己编排旋律，但是却受到乐谱的限制，而且实际出现的效果也并不悦耳动听。**

■卡片■Banpresto■カスタムビートバトル ドラグレイド■ACT■2007年5月17日■1人■无对应周边■自带记忆功能

怪物史瑞克 3



画面 简单的场景，还不能转视角。
音效 电影里那么多好听的曲子哪儿去了？
系统 最大优点是足够简单。

总分 **16**

■不懂英语便会"笑果"大减。

纱迦

游戏的手感还算凑合，虽然攻击手段并不丰富，幸好游戏中可以使用的角色不少，从史瑞克到睡美人都能出场扁人，所以打起来还算不错。**不过打着电影名号却看不到多少电影画面，这点比较令人失望。**而且原片是以爆笑的剧情而为人称道的，如果英语不好的话在本作中完全找不到什么笑点。

GOUKI

拥有一个与电影同等级的开场动画和一段非常有创意的开场白，让人兴趣盎然，不过惊喜似乎也就到这里了，**如果你不是电影的FANS，而只是一个挑剔的动作游戏玩家，可能根本不会有耐心继续游戏下去，**动作单调之味只是表象，电影的精髓"恶搞"也荡然无存，视角在有些时候更是会让人发疯。

多边形

游戏中的战斗单调乏味，关卡设计了无新意，生拉硬拽的幽默一点都不好笑，而那个所谓"自动修正"的镜头完全是给自己找麻烦……当然，对于这种电影改编的游戏我们不能要求太高，最起码它对于喜欢电影的玩家来说勉强可以尝试一下，**把你对电影的爱留一分给游戏吧，至少它看上去还是挺逗的。**

■DVD-ROM■Activision■SHREK THE THIRD 3■ACT■2007年5月15日■1～2人■无对应周边■硬盘记忆

真・幸运星～启程～



画面 还算看得清楚
音效 唧唧喳喳的语音
系统 脑白金简化版

总分 **16**

■觉得不好玩？说明你的爱不够

十六夜

泉次方带领《幸运星》的众多伙伴再次来到NDS上。与前作相比，本作虽然同样是以"脑白金"类型为只要游戏内容，但亮点是每名角色的剧情——**故事不仅承袭了原作"闹、搞、宅"的特色，每名角色还有广播剧原本人马配音，虽然台词不多但对于FANS来说已经足够了。**

纱迦

与前作类似，游戏同样需要玩家与对手进行"脑白金"比赛，赢得点数换取各种奖品。**比赛内容比较单一，而只有在高难度下才能一次赢得足够多的点数让玩家放手消费。**除了对战之外，游戏中还为众多角色设计了丰富的剧情，其内容与原作一样搞笑，而且根据玩家选择的不同还会获得各种道具。

玛娜

获得大量人气的新番・激萌宅女动画，终于以游戏的姿态登陆到了NDS。虽然官方公布该作类型为AVG，**但很明显这就是一款幸运星版的"脑白金"。**宅之圣地秋叶原的加入以及宅女系超萌动画这两大招牌，足以让御宅族们深深的爱上它。不过没有过硬的日语能力玩起来还是比较麻烦的。

■卡片■角川书店■真・らき☆すた 萌えドリル～旅立ち～■AVG■2007年5月24日■1人■无对应周边■自带记忆功能



REVIEW BY 邪魔天使
游戏时间 30 小时以上



最终幻想XII 亡灵之翼	Square Enix	RPG
NDS ファイナルファンタジーXII レヴァント・ウィング		日版
预定 2007 年 4 月 26 日	1 人	4800 日元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 **22** 满分 30

心的旅程，心的轨迹，心的成长，这个游戏所表现的已经超越了一款掌机游戏的范畴。

重要的东西

“让你们旅行可以，但要答应我一件事，那就是在旅途中大家一定要找到自己最重要的东西。”

潘妮罗说出这句话时就已经奠定了这款游戏的基调，在看到这句话时，我就已经不敢小看这款《最终幻想XII 亡灵之翼》(以下简称《FFXII RW》)了。不管你是否对这款游戏嗤之以鼻也好，还是完全无视也好，但它对于我而言却有着特殊的含义。

与许多玩家一样，这款游戏一公布的时候我也并不看好它，不伦不类的RTS，怪异的战斗，却打着《FF》的旗号，还是一个续作的旗号，让人心里很不舒服。“干嘛不出在电视游戏机上，哪怕像《FF X-2》那样也好啊。”这就是我看到这游戏的时候的第一反应。而事实上也是如此，玩到这款游戏后那简单单调的战斗也让人觉得乏味，偶尔有几战比较难，但在练级面前也形同虚设，只要稍微动动脑筋就能迎刃而解。是的，这就是这款游戏的战斗，没什么好说的。但这款游戏却是我至今为止在NDS上玩得最投入的一款游戏，吸引我的不是别的，正是那优秀的剧情。

对你而言重要的东西是什么？也许每个人都有不同的答案，事业、金钱、爱人、家人……在旅途中寻找最重要的东西，这个概念就很吸引我。所谓RPG，就是这样，这是角色扮演，那玩家就应该在游戏中扮演一个角色，这个角色可以是将自己代入到主人公身上，也可以代入到其中的某个角色身上，甚至可以是上帝视角，让自己置身事外，通过观察和体会游戏中角色的遭遇来启发自己。很幸运自己会日文，能够毫无语言障碍地通读整个游戏的剧情，这款游戏将很多日语中“暧昧”特色发挥得淋漓尽致，欲言又止，需要自己去慢慢体会。

重要的东西，这个问题不仅是潘妮罗提给游戏中的角色的，也是提给玩这个游戏的玩家的。对你而言，你觉得最重要的东西是什么，当你深入这个问题后你会发现这款小小的掌机游戏蕴含这么深奥的问题。我们可以狭义地认为，对于梵而言他最重要的是潘妮罗，对于潘妮罗而言她最重要的是梵，对于凯兹和菲洛而言是朋友，对于琉德而言是心。

说实话，一直对梵和潘妮罗这对官方恋人的关系感到很有趣，虽然潘妮罗的介绍里总是明确地表明她是梵的女朋友，但不管是《FFXII》还是这款《FFXII RW》里两人的关系个人觉得他们只处在“友达以上，恋人未满”的阶段，直到威利斯的出现才有了一丝微妙的变化。比梵更帅气、更成熟、更稳重的威利斯的出现才让梵有了一点危机意识，才让他有了一点人家男朋友的自觉，或者说他此时才发现了自己对潘妮罗到底是什么感觉。这一段剧情给我的感觉就像橘子香水，甜甜的但却带有一点酸酸的味道。这时我顿悟了，人说青梅竹马是最强的属性，看来一点都不假。

心的轨迹

心，这是贯穿整个游戏的另一个最重要的要素。通观整个游戏，可以说这是一个关于心的补完、心的成长的故事。琉德是个无心的艾格尔族人，但在整个艾格尔族中他却是最另类的，他喜欢冒险，喜欢外面的世界，所以被族人称为怪人，从这一点来看他又是最“有心”的一位。琉德第一个感动我的情节是他亲手结束了威利斯的生命，他说“既然你不忍，那就由我来做吧”，但他真的不忍吗？也许真的是吧。他是个无心之人，但此时的他却给人一个“有心人”的感觉。为什么？因为对于潘妮罗而言，杀死威利斯是不可能的。那么与其看她痛苦，那么就让自己这个“局外人”来了结一切，与其让那个人痛苦不如所有的事都由自己来背负，这是一种自我牺牲的精神，所以我一直认为此时的琉德是“有心”的。至于另外一个最终弗尔萨诺斯，我一直觉得这是个可怜的人。与神抗争，没什么好结果最后还搭上自己的爱人和子女，为了子女又牺牲了所有族人的心。说这个男人是自私的毫不为过，但谁没有感情呢？别说为了整个世界你会毫不犹豫牺牲自己亲人的幸福，这简直是扯淡。我们不是在看热血动画，不是那种看到巨大机器人就立刻坐上去拯救世界的小P孩。当然，《FFXII RW》也只是款游戏，但这里却将最真实的人类感情的一面展现了出来，毕竟我只是个平凡的人，所以看到弗尔萨诺斯的所作所为是最能震撼我的。他的行为会让你思考，如果我碰到这个问题，我会怎么办？你让我立刻下定论，说实话真的挺难的。也许真会为了自己的幸福抛弃全世界也说不定哦。(众编：去死！)

后记

做这款游戏攻略的时候也是最近心情最烦躁的时候，为了一个毫无前景的感情郁郁寡欢，《FFXII RW》的出现正好让我清醒了下来。对于我而言最重要的东西是什么？与其去劳心劳力地去追求一个没有结局的事情，不如多多关心身边的家人和朋友，毕竟他们才是你能看见的，能感受到的，是实实在在的存在，难道你就忍心他们看你这个样子伤心吗？

罗罗唆唆写了这么多都不知道自己在说什么了，就算是一个情感的宣泄吧，希望各位看官别扔我鸡蛋番茄，俺先闪了！






▲兵种相克在游戏中表现得十分明显。


▲游戏画面还算精致，战斗十分火爆。


▲战斗的难度不高，玩起来很轻松。


▲游戏在角色塑造上很成功。

热血推荐

逆転裁判4

REVIEW BY 玛娜 游戏时间 30小时以上

黄金眼评分 **26** 满分30

开始游戏之前，您要先做好心理准备——在游戏进行了15小时之后，故事才刚刚揭开序幕。



© CAPCOM CO.,LTD. 2007 ALL RIGHTS RESERVED

逆转裁判 4	Capcom	AVG
NDS	逆转裁判 4	日版
	2007 年 4 月 12 日 / 1 人	4800 日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

将《逆转裁判》前面4作全部通关是一年之前的事情，相隔一年之后，再次见到这个曾让我熬夜数次的游戏最新续作，熟悉之中难免带有一丝陌生——相信这也是所有系列老玩家的共同想法。《逆转裁判4》需要一个相对而言比较漫长的预热期，也需要一个漫长的准备期，在第4章开始之前，一切的剧情和转折，其实只是正剧前的一碟开胃菜。鉴于本作仍然保持了一贯的优秀水准兼避免剧透，所以接下来的部分我不打算详细说明剧情的优劣和剧本的结构，只想谈一谈游戏发售前那场引起了玩家们骚动的换角风波的最后结果。

逆转！换角风波之
隐之主角VS表之主角

首先要说的是Capcom确实是将玩家的心思捉摸的甚是透彻，从新作情报公布到游戏发售为止，玩家的胃口一直都被吊得颇高，几乎没有一刻得以清闲。

从公布了本作的主角不是成步堂龙一而换成新人王泥喜法介开始，剧情的整个走向就被笼罩上了一团迷雾，再加上接下来为数不多的情报中，成步堂还离开法律界变成了杀人嫌疑犯，更让一干FANS几乎要急得昏死过去，完全被Capcom抓在掌心里。但是真正把游戏拿到手，打开电源开始玩，才发现原来说到底《逆转裁判》还是《逆转裁判》，真正的主角还是成步堂龙一。

纵观整个游戏，其实本作的表之主角王泥喜法介并没有太多发挥实力和魅力的机会。先说第一章帮成步堂辩护洗脱杀人罪，这个初出茅庐的青涩小伙子算是白练了很久的发音，基本上没说上几句话，不是让自己的恩师牙琉雾人提词指点，就是被成熟的成步堂大叔牵着鼻子走来走去，连最后的审理结果都是出于成步堂一手策划，可怜的新人主角完全沦为了被前辈狠狠调教了一场的小羊羔，让人深深感叹果然姜还是老的辣，并为前作主角的气魄和魅力陶醉不已。到了第二章和第三章，王泥喜的戏份终于多了起来，开始有了自己的跟班和伙伴，经历着和年轻时代的成步堂相似的道路成长起来，虽然被检察官牙琉响抢了一些风头，但好歹也算是有了那么一点成熟律师的先兆，我们开始渐渐融入剧情、习惯主角——但是，这些都仅仅是个开场。

与系列的惯例一样，本作的故事在第四章才算是真正开始，第四章不仅容量大时间长内容丰富，整个剧情更是错综复杂，将之前三章中所埋下的伏笔全部包含进去逐一揭露。但是就是在这逆转的一章，王泥喜再次从主角的位置跌入谷底，成步堂突然跳出，重新追溯过去那些年中曾经发生的事情；穿梭于时空之中，没有解决的谜团；无法破析的疑问，在埋藏于历史深处的事件真相和案情中穿梭，将第四章打上了自己的烙印，变成了本作真正意义上的隐之主角。

可以说，《逆转裁判4》是描述王泥喜法介成长的一部作品，也是描写成步堂如何完成并圆满自己律师生涯的一部作品，一半是成长，一半是隐退，但是那个即将离开的人，显然更加吸引我们的视线。

逆转！换角风波之
成步堂的逆转VS永远的逆转

让王泥喜法介和成步堂龙一同时出现在本作中是一件经过了深思熟虑的事情：若是没有新主角出现，缺乏新鲜血液的系列必将走向创意枯竭，疲惫颓败之势——毕竟，成步堂的故事说了那么多年，连身边的朋友的八卦也差不多扯完了，千寻活了死死了活，御剑也被折腾个没完没了，是时候该找一个全新的角度出发。

但是谁都知道，如果成步堂突然就这样消失了，毫无群众基础的新主角下场如何简直显而易见，在这个时候，成步堂龙一无疑是最适合的承前启后的人物，既可以带着王泥喜出道混个脸熟，又不至于突然消失让玩家措手不及，让王泥喜慢慢渗透到玩家心中，这样下一作就是成步堂基本隐退也没什么太大的违和感了。

为了打造出这个现在还很稚嫩的未来主角，前作中大部分关键角色不约而同地集体失踪，甚至连真霄、春美、狩魔冥这干时常拯救成步堂于水火之中的红粉知己也都全体人间蒸发，御剑这种人气角色就更别提了，除了宝月茜学业有成从美国回来支援大家之外，成步堂几乎就是一人孤军奋战在真相与罪恶的最前沿。于是在这个关键的时刻，王泥喜顺理成章地接下了成步堂的担子，成为名副其实的系列第二男主角，一切都安排得恰到好处。

不可否认，本作中有不少让人诟病的地方，光是没有任何解释就将真霄、春美等人抛到九霄云外便足以扣掉1分，再加上成步堂一人陷入阴谋与危机居然没有人与其共同分担更是让人难以置信（说是平行世界还差不多）。更为夸张的是本作的超能力者们上升到了一个崭新的高度，不光规模惊人（王泥喜、成步堂两大主角轮番上阵），种类繁多（勾玉、心眼联合作战），而且想像力更是异常丰富（在最后一章中直接进入了一个系统，可以在过去和现在来回穿梭寻找真相），这种种异常状态的发生让本来就不是以科学现实取胜的《逆转裁判》变得更像是一部彻底的神棍故事。

但是，相信大多数玩家在看到成步堂再次屹立于法庭之上的时候，便已经将这些繁琐的问题完全遗忘。一切不合理和大胆的设定，都是这最后一次辩论的奠基石，至少对于我个人而言，这份重新看到成步堂大声叫出"异议阿里"的感动，足以掩盖所有让人不满的地方。

在熟悉的"异议阿里"再次响彻法庭之时，成步堂时代划下了一个圆满的句号，我们看到的已经不仅仅是成步堂的逆转，而是永远的逆转。





▲在发售前和游戏初期一直被玩家误认为是春美的成步堂养女。



▲在NDS上的前作中曾经出场的宝月茜，她带来的科学搜查是本作中非常有趣的部分。





“脑白金”真相



“‘脑白金’，啊，那是垃圾游戏啦，弱智得很，不要玩，很没品位的！”对于一个经常接触电子游戏，或者说NDS掌机游戏的玩家来说，类似这样的话一定不会陌生，将“脑白金”类游戏视为垃圾和没品位的人实在是太多了，不过，当你看到下面引号里这些数据的时候，你又会怎样想呢？“截止至2007年5月6日的单周销量为45662套，累计销售4238158套”，这是名为《更能锻炼大脑的成人DS训练》的游戏的销量，对于关注游戏业界动态的玩家来说，这些数字代表的意义是不言而喻的。究竟“脑白金”游戏何德何能可以超越许多大制作大投入的家用主机强作而卖势如虹呢，看了下面这篇解析性质的文章，也许你会找到一个满意的答案。

文 火焰魔神　编 雨滴
协力 沙罗&泰坦　美编 一刀

特别企划 SPECIAL FEATURE

什么是“脑白金”游戏

“脑白金”游戏、游戏“脑白金”，这个别致的称呼只是人们对那些面向非主流玩家、通过简单的益智小游戏来活化大脑细胞和缓解工作生活中的压力等一类的小品级软件的通称，它并不是官方给出的专门类别的定义，更不是由某家游戏厂商独自拥有的专利。事实上，“脑白金”游戏并不是近几年才出现的，我们可以在各大游戏平台上找到类似的益智游戏。只不过，在任天堂公司推出的异质游戏平台NDS和Wii之后，此类游戏逐渐从幕后走向前台，以往作为“龙套中的龙套”而存在的这类游戏，在NDS和Wii平台（尤其是NDS）上得以大卖，而大家也开始认同了将此类游戏戏称为“脑白金”。



川岛隆太与“脑白金”


川岛隆太

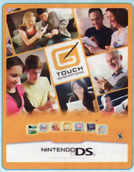
究竟是什么样的原因促使“脑白金”类型游戏能够摆脱电视游戏娱乐器的传统形式，得到广大消费者的认同呢？这不得不提到一个重要的人物——川岛隆太。川岛隆太教授是日本东北大学的一名致力于研究脑神经的学者，他在自己多年的研究中得出了这样一个结论：人在进行频繁思考的时候，大脑组织的活跃程度将比任何时候都更加活跃。按照他的理论，如果人们能够经常有针对性地进行一定强度的思维训练，势必会令自己的大脑得到强化锻炼，他将自己的理论加以整理并出版发行，这一观点随即得到了许多读者的认同，而在这些读者当中则有另一个重要的人物，他就是目前的任天堂总裁岩田聪。川岛教授的理论得到了岩田聪的认同，于是，一款别具一格的脑力锻炼型软件就在这样的机缘下诞生了，它就是《锻炼大脑的成人DS训练》，川岛隆太教授则成了这款软件的监修者。而事实上，在为这款游戏作监修工作之前，川岛隆太教授曾经是一名坚定的游戏反对者，他认为当前越来越多的含有暴力和色情元素的游戏正在侵蚀着青少年的大脑，这对下一代的身心健康是十分不利的。

“触摸世纪”——任天堂的市场战略与“脑白金”诞生

当今游戏业界正陷入一个比拼技术、机能和比拼资金的怪圈之中，任天堂的决策者们认为，与其与微软和索尼在技术领域争个头破血流，不如另辟蹊径。于是，在这样一种思路的引导下我们今天看到了“脑白金”，看到了“《任天狗》系列”，看到了《动物之森》，这些不按常理出牌的独特类型游戏一经推出立刻在非核心玩家群体中得到响应，大卖成为了必然。

任天堂作为一家百年游戏老铺，果断地选择了非核心游戏消费群体，这在现在来看，无疑是十分明智的决定。一方面，随着人口老龄化加剧，社会中的中老年人比例逐渐提高，这一部分人群无法像伴随FC时代走过来的那一批玩家、以及更晚的一代那样适应如今的次世代游戏形式，在他们看来，眩目的声光效果和华丽的3D特效并没有很大的吸引力，而一些传统的、富有趣味性的游戏却更加适合这个年龄层的人。另一方面，如今的工作节奏越来越快，童年由FC伴随着的那一批玩家已经成长为新一代的上班族，繁重的工作和生活压力迫使他们无法挤出更多的时间来进行传统电视游戏的娱乐，在地铁上和就餐之余用NDS上简单的益智小游戏打发时间不失为一种减轻工作压力和放松神经的有效方法。






■任天堂雄心勃勃的“触摸世纪”计划实现得很顺利。

“脑白金”类型游戏就是在这样一种大背景下诞生的，可以说，此类游戏的出现是某种偶然中的必然，它代表着当前游戏发展的一种趋势。值得一提的是，任天堂公司为自己推出的一系列此类游戏取了一个比较别致的名称，这就是“触摸世纪”（TOUCH GENERATIONS），它包括前面提到的“《任天狗》系列”、《动物之森》以及所有由任天堂本公司所承担开发的头脑锻炼类游戏，相比“脑白金”这个大众化的称呼，“触摸世纪”则带有了明显的官方定性的味道。没有复杂的操作，没有晦涩的剧情和难以上手的系统，只要用触控笔就可以进行游戏的全部内容，这就是任天堂对“触摸世纪”的全部定义。

不仅如此，任天堂还一贯地善于挖掘潜在用户的手法，让自己产品的类型逐渐横向拓宽到其他领域，这也是其令人佩服之处。例如，针对家庭主妇而开发的有关烹饪和其他家务常识学习指南类软件、针对幼儿开发的启蒙类看图识字软件、针对老年人和棋类爱好者开发的围棋、将棋游戏软件，还有辞典类软件、小测试类软件等等，这一切的举措不仅让NDS受到来自各个方面消费者的欢迎，而且还让这台异质掌机变相成为了一台实用的掌上PDA，更何况，NDS比普通的PDA要便宜许多。通过相对简单的触摸屏技术，任天堂公司成功地让自己的主机合理转型并拓宽了用户群，或许这才是“TOUCH GENERATIONS”的真正含义。

▲“《任天狗》系列”虽然不属于“脑白金”类型游戏，但它们是任天堂标榜的“触摸世纪”游戏成员。


■《动物之森》

“脑白金”的游戏监修者们

虽然川岛隆太教授以一款《锻炼大脑的成人DS训练》敲开了“脑白金”游戏迈向革命的大门，但他并不是最专注与此类软件开发的学者。以他与任天堂的合作模式为契机，越来越多的游戏厂商开始与社会上的学者专家取得联系，于是，我们看到了一款又一款“脑白金”的出现，当然，在这些游戏的名字前面，往往还要加上一长串监修学者的名字。在众多的“脑白金”监修者之中，尤其以下面三位最为“勤奋卖力”。

第1名 七田真 | 七田教育研究所会长



专门研究“七田式右脑开发”，获得过世界学术文化审议会的国际学术大奖。著有包括《右脑全开教育》（文艺社）在内的各类著作150本以上。在1997年还获得了社会文化功劳奖。

七田真监修作品



七田式训练 右脑锻炼DS
瞬间胜负！判断力



七田式训练 右脑锻炼DS
瞬间胜负！记忆力



七田式训练 右脑锻炼DS
瞬间胜负！集中力



七田式
右脑锻炼DS
大人的瞬间直觉训练



七田式
右脑锻炼DS
大人的速读训练

第2名 儿玉光雄 | 鹿屋体育大学助理教授



专攻临床运动心理学和体育方法学，是日本运动心理学会的会员。曾经以右脑活性程式训练者的身分为多家学习类刊物提供右脑开发训练。

儿玉光雄监修作品

右脑达人 爽解！找碴博物馆





右脑达人 爽解！找碴博物馆2

第3名 阴山英男 | 立命馆小学副校长



在兵库县山口现学实行“读写计算”，并通过NHK电视台向全国推广。曾经担任尾道市土堂小学校长以及文部科学省中央教育审议会特别委员，出版有著作《真正能培养学习能力的书》。

阴山英男监修作品



阴山英男的
IQ教师DS



DS阴山算式
电脑反覆 百格计算



DS阴山算式
电脑反覆 端正汉字书

“脑白金”日本市场调查 重磅访谈

“脑白金”游戏能够在日本热卖并将风潮刮到大洋彼岸的美国，一个很重要的因素是浓重的社会亲和力，“因为需要，所以热卖”是一个不可忽视的因素。为了让大家能够更加直观地了解此类游戏在日本的真实情况，我们特地联系了驻日记者沙罗，请他针对这种“脑白金”社会现象作较为深入的调查。以下便是雨滴就这些问题对他进行的采访。在这里我们以问答的形式展现给大家。

Q:“脑白金”类型游戏在日本的主体消费群是那些?

A: 大多数是进入了社会的有工作的人吧。另外，许多家庭主妇也会是这类游戏的消费者。

Q:“脑白金”类型游戏在日本各个年龄层的受欢迎程度都是什么样的?

A: 玩这类游戏的人中，二十岁左右的青少年可能会较少。三四十岁的中年人应该是最多的。

Q:非传统游戏玩家群体和传统玩家群体对“脑白金”类型游戏的看法分别是怎样的?

A: 不管对哪种玩家来说，新鲜——这一点是绝对不会有错的。事实上个人认为，购买这类游戏的大多还是非传统的玩家。这类游戏在他们眼里与其说是游戏，还不如说是能够对自己的大脑带来益处的工具更为贴切。



■NDS独特的触控操作是其赢得市场份额的不二利器。



■《商务礼仪》、《200万人的汉检》等类型游戏尤其适合刚刚开始在日本生活工作的外国人，这些小软件可以帮助他们学习日本的风土人情和社会常识，当然，有关语言方面的帮助也是很明显的。

至于传统玩家，我相信肯定会有不少和国内大多数玩家一样，认为这类游戏只不过是一堆垃圾游戏罢了。但是，依然还是有许多传统玩家在玩这类游戏。可能在他们看来，这类游戏比较适合作为调节用吧。就好像我一样——只不过我也是本着受益的心态去玩的《200万人的汉字检定》和《大人的常识力检定》的——因为它们对我来说确实有用，能够学到不少东西(尽管因为语言问题经常出现看不懂的内容……)。

Q:“脑白金”类型游戏在日本是如何作广告宣传的?是铺天盖地的各种渠道的广告，还是靠人们口耳相传来推广?人们是通过何种途径接触并喜欢上这类游戏的?

A: 海报、杂志、甚至报纸，只要稍加留意，许多地方都能看到游戏的广告。当然，电视广告中有时候也包含有这些“脑白金”游戏的广告。

不过，最主要的宣传途径，可能还是人们的口口宣传吧。

许多人，尤其是家庭主妇，见到自己的孩子玩NDS游戏之类的，觉得很新鲜，很有趣，也跟着买一台。这也是NDS能成为老少女皆宜的成功掌机的原因之一。

Q:“脑白金”类型游戏的热卖在日本是否已经成为一种火爆的社会现象?听说日本人现在都流行互送此类软件当礼物?

A: 应该说，并非游戏本身热卖成为社会现象。许多日本人都崇尚补大脑这一点首先成了社会现象，才会促使了这类游戏的热卖。

送礼是否流行并不清楚，但把这类游戏当礼物送的是确实有的。

Q:“脑白金”类型游戏也有详细的种类区分，究竟那些类型更加受欢迎，或者各个年龄段、各个行业的从业者都分别喜欢那种类型的“脑白金”游戏?

A: 这个就个人来说不是很清楚了。但家庭妇女们可能更加倾向玩那些轻松并且和料理、脑锻炼之类相关的游戏吧。



■不同职业不同年龄的消费者对游戏软件的需求都不一样，比如家庭主妇这个群体，菜谱类软件显然会更加吸引她们的眼球。

而工薪阶层们则可能更倾向于和《汉字检定》、《商务礼仪》、《大人的常识力鉴定》这类相关的游戏吧。毕竟确实能够从中学到些东西。

Q:作为各类“脑白金”游戏的监修者，那些教授或业界人士是否更加受广大消费群体的认知?“脑白金”游戏的消费者是否对他们所玩的这类游戏的监修者有一定程度的了解?

A: 这倒是不一定，但是大众的随大流意识是很强的。

另外，许多日本人在这类游戏推出前，可能连那位东北大学教授(川岛隆太)的名字都没听说过。所以在游戏出现前可能未必有一定程度的认识。更多时候都是推出后才知道。“哦，原来有这么个人啊”、“似乎很权威吧”之类的想法也应该是之后才有的。



■相比现实中的川岛隆太，人们认识这位脑研究学者的更多途径还是游戏中的这张“数码脸”。

从个人的角度看，作为一个生活在日本的外国人，《200万人的汉字检定》、《大人的常识力检定》以及《商务礼仪》等游戏是有必要尝试的。又能学习日语，又能掌握生活、工作方面的相关知识。没什么不好——甚至可以说去玩是必然的——只要有时间的话。



附录 脑白金杰出代表

轻松头脑教室

原名 やわらかあたま塾



继《锻炼大脑的成人DS训练》之后，任天堂推广的又一款脑力锻炼游戏。游戏中收录的题目非常丰富，涉及的范围包括了语言、记忆、分析、数字和知觉五个方面，每个方面都又各种不同的题型和难度可供玩家选择，其中语言方面对国内玩家来说具有一定难度，其他方面则不存在这一障碍。虽然游戏中的题目看起来并不起眼，但配合了NDS的触摸功能与便携性之后，它们就成了随时随地激活玩家脑力的最佳工具。

问答小子

原名 このクイズ野郎っ!!



NDS平台上的猜谜类型游戏，玩家要在游戏中扮演热血高中生解道究儿参加“全世界最强猜谜王座决定战”并取得胜利，同时还要揭开隐藏在大会背后的黑幕。游戏以猜谜的形式展开，并且出现的问题种类繁多，除了简单的判断正误和4选1的选择题之外，还有瞬间计算、卡片记忆等问题出现。游戏中的问题数量达到了惊人的7000个以上，问题涵盖面也很广，要想真正体会到本作的魅力，就必须要对日本社会的风土人情有一定程度的了解。



东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 更能锻炼大脑的成人DS训练

原名 东北大学未来科学技术共同研究センタ 川岛隆太教授监修 もっと脑を锻える大人のDSトレーニングDS



游戏的主要模式与前作相同，仍然是日常训练和脑年龄测试两种模式，不过具体的训练内容则完全一新，包括“数字记号”、“名曲演奏”、“汉字合成”等14各项目，这些训练内容都是经过脑科学研究的实验，被证实能更有效地锻炼大脑，玩家通过不断回答这些问题来锻炼自己大脑的“活性”。

促使“脑白金”游戏热卖的大背景——日本社会

日本人相当注重营养的平衡以及食物的卡路里含量等等。电视也好，贩卖机也好，许多地方或饮品上都能够看到类似“注重营养平衡”，“补充一天份的蔬菜营养”之类的广告或标语。如今几乎每台自动贩卖机里，都卖有专门补充维他命的容量却只有两三百毫升的小瓶饮料，或者各种蔬菜水果混合而成的富含各种营养元素的果汁。(是不是真的含有一天份量的营养，我是确实不知道，不过听说补充维他命的小瓶饮料还算比较有效。)

由此，如果当某一天有谁提起了“需要补脑”或“需要对脑子进行锻炼”之类的话题的话，那么自然而然的，针对补脑的或锻炼大脑的各种玩意儿就会如雨后春笋般相继问世。日本人是很随大流、“羊群效应”相当严重的民族。



许多工薪族都是早出晚归：早上六七点就得出家门，往往坐上一个小时甚至更久的列车(含地铁和轻轨)才能到达工作场所。日本人的工作效率偏偏和美国等国家相比又差远了，外加加班费的原因，加班那是家常便饭。夜里十一二点的列车里，一般……不，除了假日，永远都是挤满了人，仿佛这时候才刚下班一样——当然很辛苦了。

另一方面，家庭主妇等消费层，每天也都重复着家务，很少会进行其他的活动。因此工薪层也好，家庭妇女也好，他们从孩子或广告那里认识了NDS和Wii，再看到这些游戏的广告或介绍时，不由得会觉得：每天繁忙无比，脑子都僵了，不灵活了，长久下去就会像傻瓜一样了。因为觉得有趣，同时他们觉得：这游戏和以前那些游戏不同，能给自己带来帮助，对自己有好处，学会一些知识，或者能锻炼大脑使大脑重新灵活起来，所以他们就购买了。这和以前国内许多家长宁愿给孩子们买学习机，也不愿意买FC游戏机的情况是类似的。

另外，日本的生活节奏奇快无比，我在这里生活，永远不会觉得闲，因为时间永远都不够用。经常会为了一两分钟而拼命……家庭妇女们虽然觉得脑子会傻下去，但去专门学习又太麻烦且浪费时间，于是这类软件就成了休息或空闲时的绝佳娱乐+学习手段；而工薪族们每天忙来忙去，但在列车中却也只能睡觉看报读小说之类，所以在乘车时通过这类软件进行学习，也是一种绝佳的方法。



■为等待游戏发售而彻夜排队的玩家。

因为这些以往都不玩游戏的人开始为这类游戏而购买主机，这同时也为Wii和NDS的基数确保奠定了基础——基数越大，跟随的人就越多——同样什么时候对这类游戏再也不感兴趣的人出现了，那么相信不久之后这类人也会越来越多。但至少在短时间内，恐怕这类人是很难出现的。如果没有NDS和Wii的出现，这类游戏可以说不可能会获得成功。

是不解还是误区“脑白金”在中国的推广之路

由此，我们可以了解到“脑白金”类游戏之所以能够热卖绝非偶然。然而，摆在我们面前的另一个问题出现了，为什么这类游戏在中国无法得到有效推广呢？作为编辑部内对“脑白金”类游戏最有爱的编辑，泰坦在自己对此类游戏的实际经验上提出了以下看法：

许多人认为，“脑白金”类游戏的出现有悖于业界发展规律，其实我并不这样认为。“脑白金”类游戏和传统游戏，各有各的市场，这类游戏是一种非常好的创新。传统类游戏常常需要占用玩家大块的游戏时间，且创新越来越匮乏，游戏方式趋于恒定，所以在日本市场有衰落的迹象。而“脑白金”这个类型则是个不错的点子，它的出现让许多原本不玩电子游戏的人也能够通过简单的操作在闲暇之余体会到游戏的乐趣。

“脑白金”类游戏在中国大陆地区无法得到玩家的认可，很大程度上是因为大陆的NDS普及率不高所致，如果在合适的平台(比如手机)，以合适的价格推出中文版，那么应该会得到大陆玩家的认可。



□专门针对手机游戏而推出的游戏手机。



■知名游戏移植手机，拓广市场的另一途径。

就目前我的个人游戏感受而言，这类游戏还不能让我有大脑得到锻炼的感觉。也许这跟中国的基础教育方式有关，使得我们的基础知识比较扎实，面对这些简单的问题时不会经历太长时间的思考(个别高难度游戏除外)，不过，在闲暇的时候玩这类游戏的确可以令自己得到放松，当然，这一切还有一个重要的前提，那就是语言上的障碍。

后记

看到这里，你是否还在对“脑白金”类游戏感到不屑和迷惑呢？我们认识到，这一类型游戏的出现并不是针对以往的核心玩家群体，但面对节奏日趋加快的都市生活，面对逐渐减少的游戏时间，我们不得不得面对这样一个事实，“脑白金”类游戏的存在是符合现代生活节奏的，也许它们没有什么内涵，也许它们让许多核心玩家觉得十分无聊和弱智，但不可否认的是，这种以锻炼头脑为出发点的小品类游戏软件让更多的、不同年龄段的人都找到了游戏时的放松感。至少，它会让你在挤地铁的时候不再觉得过分烦躁。与其一味地排斥，为何不大胆一试呢？

成人英语锻炼DS 学英语

原名 英语が苦手を大人のDSトレーニング えいご漬け



“触摸世纪”系列软件中的一款学英语软件，利用NDS的便携性以及手写功能，玩家可以随时随地地锻炼自己的英语水平。游戏中的听写部分收录了1400多个英语单词以及1800多条句子，玩家可以根据电脑阅读的单词以及句子在下屏上写出相应的英语，如果书写正确的话在上屏中就会逐一将英文字母显示出来。游戏的练习功能非常体贴，玩家可以将经常出错的问题标上记号以便重复训练。



神林式脑力开发法 右脑小子DS

原名 神林式脑力开发法 右脑キッズDS



由擅长珠算以及速算的神林茂先生和阴山英男共同监修的一款脑力锻炼游戏。游戏中利用NDS的触摸功能通过点、划、描等动作来完成训练，从而达到锻炼自己的记忆力、想像力、集中力和瞬间观察能力的目的。游戏中不仅包括了同类游戏中都有的脑力锻炼部分，而且还包含了一些基本的珠算和速算训练题，因此在内容的齐全性方面还是做得比较到位的。玩家可以通过NDS的无线通信功能与好友一起来进行脑力锻炼，让脑能力提高得更加具有效率。



谜题系列 Vol.3 数独

原名 パズルシリーズ Vol.3 数独



谜题系列的第三作，本作根据一款风靡欧美的数字游戏制作而来。游戏规则比较复杂，电脑将一些看似无规律的数字放在9×9共81各格子组成的方阵中，玩家需要把剩下的方格都填满数字，同时满足以下条件：一、保证每一横行都含有数字1～9；二、保证每一竖行都含有数字1～9；三、保证9个3×3比例的小正方形中含有数字1～9。游戏有着体贴的“草稿系统”，玩家在推理数字的时候如果拿捏不准，可以预先在该方格内填写上可能的数字。

游戏立方 GAME³

Vol. 126

栏目主持 ACE飞行员 Email Game3@ucg.com.cn

最后整理本期"多边共享"时才发现本期的许多内容都和主机硬件有关呢？不过这些内容都不能算是学院派的传承，大部分都是旁门左道，当然这也非常符合本栏目向来比较八卦的宗旨。本期栏目中，我个人最喜欢的就是由星夜提供的"剥皮版吃豆人"。由于各方面的原因，西方人的想法就是和咱们不同。如果你上LIVE（如果你还可以上的话）与老外打《战争机器》或者《光环3》Demo你就会发现他们的打法有些真的让你想都想不到。除了学习借鉴之外，当然有时你也会碰见脑筋不会急转弯的老外，用同样的方法可以干掉他(她)好几次。

多边共享区 ENTER THE GAME

振动？六轴？动作感应？一个都不能少！

D·S 提供

国外DIY情报又有新动向，某硬件破解小组日前宣布已经成功地在X360手柄中加入了六轴功能(含动作感应)，并且其技术已经成熟到可以对外承接业务，改装费约为38美元。经玩家实机检测，这项改造的完成度还是非常高的，可以完美应用于赛车及飞行模拟等游戏中，而并不会出现由于振动而导致六轴导向出现偏差等情况——换言之，PS3发售当初SCE官方对于"振动会对六轴功能造成影响"的言论是彻底的托词……对于这款技术含量虽高但涉嫌非法的DIY硬件，微软官方目前尚未作出回应。





去壳版士官长与剥皮版吃豆人

星夜 提供



▲可爱的吃豆人被剥了皮就成了这幅恐怖模样了。



▶去壳版士官长，有竞拍者认为更像《星球大战》里的暴风兵。

国外一位叫做Pongsak Vanitkul的艺术家最近创作了一个充满想像力的模型——18英寸高的去壳版士官长，并且放到eBay上拍卖。这个模型是用摩托车的零部件和废弃金属、回收的引擎和汽车部件制作的，整体感觉有点像上世纪80年代科幻片中常见的机器人。截稿时这款模型在eBay上的竞拍价已经达到了139美元。

无独有偶，另外一个艺术家也想到了"剥皮"的概念，艺术家Le Gentil Garcon与Francois Escuillie合作用树脂制作了吃豆人的"头骨"，这些艺术家们的想像力实在是令人惊叹……

你会为游戏选择电脑吗？

晴天 提供

随着网络信息化时代的来临，相信即便是作为TVGAME玩家的你也会经常使用电脑来寻找网络上的各种资源帮助自己攻克难关吧？如果你还偶尔涉猎电脑游戏的话，你甚至会发现不断推陈出新的电脑游戏也已经开始对你的"爱机"发出了抗议，想享受高素质的游戏就必须拥有经得起考验的"性能"才行。虽然在在国内有不少精明的电脑商家常用"最适合玩XX游戏"来宣传自己的电脑性能，但这毕竟只是一厢情愿的做法，获得的效果并不理想，而如果我们将整个宣传策略改变为"游戏官方推荐玩家购买哪种型号的电脑"，那由此所带来的销量增长就相当可观了。

对于熟悉《怪物猎人》系列的玩家而言，系列实际上就是基于网络游戏的特点来制作的，虽然游戏为单个玩家提供了丰富的内容，但一些高性能的装备和武器仍然需要利用到"集会所"中的HR任务才能获得，因此"联机游戏"也是喜欢本作的玩家十分热衷的领域，所以自从该作网络版《怪物猎人 Online 边境》公布之后，一些国内的玩家就翘首以盼国内能够引进，并且从目前游戏小范围测试的反馈看来，游戏的整体素质相当令人满意，趁热打铁的官方也开始在官方网站开辟了"推荐电脑及周边"的销售专区，以到达双重宣传的目的。

目前该专区出售的都是日本知名电脑厂商的主流型号电脑以及独立显卡，虽然乍看之下并没有什么特别，但是商品标题上"官方强烈推荐"的几个字绝对会将你的眼球牢牢吸引住，尤其是对游戏充满爱的玩家，想对它们说NO还真不容易！(\^v^/)除此之外，一些对应游戏的USB电脑手柄也是这里的畅销产品，因为对于习惯了家用机操作的玩家来说，这可比键盘用起来方便了不止10倍，而且造型还相当时尚。最后再给大家插播一条制造怨念的消息，游戏将于6月14日进入正式运营阶段并同时发售"增值包"，利用其中的号码可以在游戏中获得"猥琐猫服装"和制造"水晶大剑"的任务，如果你还一起购买了游戏专用手柄，那么还会获得一件意想不到的武器，至于效果就……





▲虽然有失风度，但是性能应该还是比较让人满意的。





▲▶ 由于是专门针对游戏进行设计，人物的各种动作都可以通过简单的按键来实现。



有史以来10大最糟糕的游戏手柄

经常在论坛上看到玩家们讨论"什么手柄是游戏人生中最棒的手柄"，但却很少有人回特别指出什么是最糟糕的手柄。这不，前不久著名游戏网站IGN就特别制作了一个小专题，评选出了"有史以来10大最糟糕的游戏手柄"，面对有些老古董的超前创意我们只能用哭笑不得来形容。

NO.10 5200 Controller



当年雅达利推出的这个玩意看起来还像是个手柄，而且它采用的是"类比摇杆"，这不得不说是一大进步。不过这个"类比摇杆"居然没有自动回中的设定，你可以想像用它来玩游戏会给玩家带来何等意外的挑战。

NO.09 Turbo Touch 360



可能我们从来没有看过这个手柄，当然没看过也不用看了，因为对于一款已经改良过的格斗游戏手柄，它甚至还不如先前的那款。可能为了方便输入复杂指令，设计师把手柄上的D按键去掉了，这反而让玩家觉得更加不舒服。

NO.08 U-Force

这是一款设计理念极其前卫的体感控制器，它可以探测到玩家行动的位置、动作以及行动速度，最后转换为电视屏幕上的动作。想法是好的，不过这个仪器的识别精度差得要死，估计它只能识别设计师自己的动作……



NO.07 Power Glove

不要看广告，要看疗效啊。15年前Mattel公司为任天堂开发了这种可以套在手上代替游戏手柄的控制器，广告上的小伙子带着这个手套帅得不行，不过实际上这东西真正有用起码还要再等上10年。由于实际操作麻烦，再加上宣传不利导致本产品以彻底失败告终。



NO.06 TI-99 Joystick



这是一款PC用的手柄，操作方式是摇杆加键盘，是不是感觉有点画蛇添足，弄巧成拙呢？确实，对于这个上世纪80年代的TI-99个人电脑来说，这个手柄的诞生或许是生不逢时，用它来玩《吃豆人》只能是手忙脚乱。

NO.05 Philips CDi Game Controller

菲利普(Philips)的CDi不但拥有多媒体功能，而且还附带有游戏功能，所以这个手柄也就应运而生了。可能我们不应该对这个更像是遥控器的手柄横加指责，起码在这台机器上还能玩《赛尔达》呢！



NO.04 Intellivision Disk



请注意，这不是一部手机，它确实是一个具有游戏功能的手柄。可能用它还可以准确的进行方向上的操作，不过指望它去玩一些频繁按键的游戏那等于就是找罪受。

NO.03 Sega Activator

Sega一直尝试着改变格斗游戏的操作规则，所以这个东西就诞生了，细心的玩家一定还记得过去本刊也曾经报道过这款"Sega Activator"，它完全依靠体感来判断玩家的一切行动。只不过最后还是遗憾的失败了，换来的只是试玩者的一阵阵捧腹。



NO.02 Xbox Fat



我是见识过这个手柄的，拿在手中那个满足感真是无法形容，就和捧着个保龄球一样。我当时就在想可能美国人确实骨骼比亚洲人大一号所以才会设计出这么个够分量的东西。

NO.01 Jaguar Controller

美洲虎是雅达利公司的第一台64位游戏机，不过看到这手柄你说要玩家怎么拿呢？虽然雅达利创造性的使用了三个动作按键来控制《街霸》等游戏，但是真正玩的时候却是相当麻烦，游戏的感觉也被这个手柄搞得荡然无存了。





特别荣誉奖

"蜘蛛侠"超级手柄！请在使用的时候注意你的姿势，多的我也不想说了。



真索青的自白



想知道什么是真正的索青吗？看看下面这些个人收藏，也许你会有所感悟。这位不愿透露姓名的玩家在ebay上公开拍卖自己的全部家当——PS时代几乎全部型号的主机，包括全世界仅限量一百台的豪华限定版PS主机、所有PS美版游戏和部分欧版日版游戏、所有的官方攻略、所有的开发机，甚至还有所有的相关周边！如果上面的那些列举还不能刺激你的感官神经，那么下面这些图片绝对会让你的舌头拖出嘴巴外一尺长。想当索青？不要以为买台PSP，搞个VAIO笔记本或者再添置个时髦的T100相机就可以了，真正要走的路还远着呢！



注："索青"是对SONY狂热支持者的一种特定称谓，现已成为游戏圈里专用名词。一般是指对PS系列主机和周边产品有着不可动摇的感情和人。依此类推，还有任青，软饭等专有名词。



枪击！又见枪击！

近期可谓风波不断，弗吉尼亚校园枪击案硝烟尚未散尽，加利福尼亚州立大学弗雷斯诺分校学生公寓内又爆出了一场枪击案，造成一死两伤。而案件的起因，则仅仅是因为一台PS2主机。

犯罪嫌疑人——19岁的大一新生Karl・Brookes是这场悲剧的酿造者，枪击便发生在他的房间内。当时他隔壁宿舍的几名同学怀疑他偷了宿舍内的PS2，于是结伙来找他对质，但Karl矢口否认，双方就此产生剧烈争执，因愤怒而头脑发热的Karl旋即拔出手枪朝对方连续开火，当场打死了同样只有19岁的同班同学Brant，而当其他几名同学夺门而逃时，彻底失去理智的Karl还追到走廊里对其中两人补上了几枪(幸而没有击中要害)。随后，Karl向警方投案自首，整个过程不到10分钟。



至此，美国泛滥的枪文化所带来的恶果已经尽览无遗，但对于此事仍有舆论声称是"电子游戏导致的恶果"，并呼吁社会民众抵制游戏。对于这样莫须有地牵强附会，我们也惟有以苦笑来面对了。



硬件 HARDWARE

①用PSP看电影用PMP还是MP4好呢？在不影响画面的情况下哪种格式压缩得比较小呢？②有没有把别的格式转换成PMP的软件？转换成MP4用什么软件好？③现在X360的合理价位应该是多少呢？[吴方鹏]

①如果你的PSP已经升级到最新的3.30版本以上（包括自制系统），那么就可以支持720×480的MP4，如果仅从视觉效果的角度来看，使用此分辨率压缩的MP4可以达到UMD的播放效果，算是目前用PSP看电影的最佳格式了。另一方面，两种文件实际的大小会根据你所选择的压缩比例发生相应的变化，如果你希望视频的画面质量越高，压缩的比例自然也就越小，最后得到的文件就会更大，以保证在压缩的过程中不会使图像受到更多的损失。②由于你还是转换视频文件的新手，所以这里就向你推荐“傻瓜级软件”WimdMencoder，目前几乎所有主流的视频格式都可以在它的帮助下转换为PMP或MP4文件，而且它的最新版本也支持转换为720×480的MP4，但在这里晴天还是给大多数希望使用PSP看电影的玩家提一个小建议，虽然理论上720×480的MP4在画质上拥有很大的优势，但一般还是需要借助其他的专业软件才能达到让人满意的效果，除了要有质量高的片源以外，整个转换过程也非常耗时，所以PMP文件还是目前最流行的视频格式，网络上的相关资源也丰富许多。③根据晴天在编辑部所在地了解的价格，X360的价格大约在2600左右，你不妨作为购买时的参考。

2月初托朋友从日本购买了一台PS3（60G），之前一直没时间去碰它，最近得知能上Playstation Store下载游戏后，我毫不犹豫地将系统升级到1.70。现在虽然可以正常连接网络，但在申请ID上却犯了难，不知晴天能够解说一下具体的步骤吗？[海 Chery]

即然现在你已经可以正常连接网络，那么就进入系统菜单（以英文显示为例），选择“Friend”下的“Sign Up for PLAYSTATION@Network”来建立属于自己的账户吧：

(1) 选择“Yes, I want to creat a new account”建立新账户；
(2) 选择国家（Country）、语言（Language）和生日（Date of Birth）；
(3) 选择帐号属性，如果是第一次注册必须选择Master Account（主帐号），之后再注册即可选择Sub Account（附属帐号）；
(4) 接受（Agree）使用条款；
(5) 填写帐号名称（Sign in ID）、Choose Password（密码）、Re-Enter Password（再次输入密码）、Security Question（密码保护问题）、Answer（问题答案），不建议在Remember Password in Sigh-in（记忆密码）处打勾；
(6) 填写昵称（Online ID），这里显示的名称会出现在所有PS3的相关网络服务中；
(7) 填写名（First Name）、姓（Last Name）并选择Gender（性别）；
(8) Street Address（地址）可以填三个，推荐的格式为“25 xinhua Street”（填写时不需要引号，注意其中的空格），然后选择Provice（省份）和City（城市）；
(9) 填写支付信息（Billing information），如果你没有国际信用卡可以直接选择“No Thanks”跳到最后一步，否则还会要求填写信用卡的相关信息；
(10) 选择是否通过邮件接收SONY的推广信息；
(11) 选择喜欢的头像作为自己的标识完成整个过程。

以后开机进入“Friend”下的“Sign In”就可以进入Playstation Store下载你喜欢的游戏预告片等精彩内容了。

游戏 GAMES

《世界吞噬者》中我在二周目时发现部屋未配置数超过上限，部屋入替不能，请问怎样才可以解决？[强晶琼]

如果你在游戏的一周目以Bad Ending通关，那么在接下来的二周目就会发生房间数恒定为两个的恶性BUG，由于这是游戏本身的设计缺陷，所以遇到这种情况就只有重新开始游戏，再以Good Ending通关一次方能避免。而要在游戏中达成Good Ending其实并不难，首先在MAP03第二场战斗中，和世界吞噬者战斗败北后不能选择“欲する”，之后在剧情中绝对不要选择出现带有骷髅标记的选项即可。

①《王国之心2 最终混合版+》普通难度下的隐藏动画需要把全世界的钥匙孔封印并完成草娅记事本，可是要怎么样才能把百亩森林的钥匙孔封印呢？②如何才能看到魔法和换装的等级？③游戏中有没有快速的练级方法？[wl931023]

①普通难度下观看隐藏动画的条件是吉米尼记录100％与积木船完成度100％，而困难难度下观看隐藏动画的条件则是封印全世界的钥匙孔。百亩森林的剧情要在各个世界中获得魔法绘本的残页才可以进入。②在菜单下的“ステータス”选项可以查看魔法和换装的等级。③由于本作对狮子王世界荣耀石上出现的敌人做出了调整，所以原本在《王国之心Ⅱ》中的练级大法就不复存在了。不过要在游戏中快速提升等级也并非毫无办法，比较理想的练级地点是“没有存在的世界”中“虚ろなる旋律の空间”到最终记录点之间，在装备“EXPチャンス”技能（HP一半以下经验值增加100％）与键刃“ガルウィング”的情况下，保持HP在一半以下，在对付大量敌人时多多使用雷电魔法，很快就能将等级练到90级以上。

我在《伊莉斯的工作室 伟大的幻想》第7章被任务“暗を抱きし男”给难住了，我已经在酒馆打听了情报，之后又该怎样做才能将游戏进行下去呢？[郁南 梁智安]

分别前往武器店和酒场就会发生情节后，利用古书店リオ前的通道向右，在第一个岔路口走右上的分支就会进入神秘的房屋，靠近调查右侧的墙壁从隐藏道路就会进入古罗利的研究室，之后再依次调查桌上的书籍和房屋墙角的书堆就会得到推测出古罗利的位置。最后来到ダカスクス水晶谷ベギ-族集落前的岔路口走左上的分支，从“水晶谷西”右上出口切换区域就会进入“水晶谷北”，最后来到地图提示点就会BOSS战。



▲只要调查一次后墙上的道路就会一直存在。

①《怪物猎人2 dos》中打造蛇剑【黄金牙】的材料“ランポスの白磷”和“ランポスの白皮”如何才能得到？②在村长那里有个抢食草龙蛋的三星任务（砂漠），可我怎么找不到蛋在哪里？[九江 黄映晖]

①要想快速获得“ランポスの白磷”和“ランポスの白皮”，建议在繁殖期接受★★★雪山探索任务“群れ成す牙兽の主”，在任务中先前往3区从高台上的骨堆中获得“食草龙の卵”就会出现蓝速龙亚种，之后达成讨伐10只蓝速龙亚种的副B条件，不但可以从蓝速龙亚种身上剥取你所希望的材料，同时任务奖励中也会追加此类奖励。②你所说的任务应该是★★★砂漠探索任务“孤高の一角龙”，副B条件中的“食草龙の卵”位于10区，为了避免在搬运的过程中遭遇一角龙，一定要事先用染色球做好标记。



狙击手与狙击步枪

沉默的狩猎者 狙击手

One shot, one kill.

嘿，你被耍了！

当我神出鬼没，一枪一命，万军中取得上将之首级的时候，你是否当真的认为单靠精湛的枪法就能成为一名狙击手呢？

从某种意义上说，狙杀目标是最能体现步兵综合素质的技术活儿。

信不信由你。

谈到游戏中的狙击手，不少人定会想到《潜龙谍影 3》中的 The End。将 Snake与The End的对决奉为游戏史上最真实的狙击战，应该不会有异议吧。不知大家是否感受到，密林之中与老爹周旋，枪法其实已经不是很重要了。当然，你可以与 The End展开对狙，但由于对方以逸代劳，早有准备，这样做必然事倍功半。事实上，狙杀目标仅是狙击手完成任务的无数方式中的一种。



一名狙击手最重要的素质是什么？“枪法”也许是很多人的答案。不错，“一枪一命”的确是狙击手的最高信条，但仅凭出色的枪法是无法做到一枪一命的。埋伏在一个地方等待并狙杀过往的敌人是一回事，而深入敌后，用手里的狙击步枪清理指定目标后全身而退又是另一回事。一场战争中，用手中步枪射杀成百敌人的那只能叫神枪手。想从神枪手转变为狙击手，你还得具备更多比炉火纯青的枪法更为重要的技能，或者说，这是狙击手的生存法则：

具备超越常人的心理素质。狙击手的作战环境决定了他们将会面临更大的压力，为了在这种极端条件下保持正常的思维和判断力，狙击手必须有远强于常人的心理素质。这就好比，习惯性怯场的人是无法胜任演员工作的。

搜集和分析情报的能力。特殊的作战方式决定了狙击手必须时刻掌握来自各个方向的最新信息，在大量的信息中找到自己需要的并正确判读。如果一个狙击手在己方部队撤离战场后仍然独自潜伏在即将被攻占的山头上，后果将是多么的可怕。

让敌人觉得神出鬼没并不难，让对手不知道自己的存在则并非易事。因此，狙击手通常都是伪装高手，也有自己的专用伪装手段。然而，红外探测仪、热成像仪等现代化侦测手段的出现也对狙击手的伪装技术提出了更高的要求。

拥有近乎于变态的忍耐力。在同一个地方保持一个姿势几小时、几天甚至几周，中间还要始终确保精神高度集中，相信只有极少数人能做到这一点。丰富的野外生存经验、坚定的信念和顽强的意志，孤独和寂寞从始至终都会陪伴在狙击手的身边。为了作战而长期待机在战斗区域，狙击手必须有极强的野外生存能力。

莫辛纳甘(Mosin Nagant)步枪 古老的莫辛纳甘步枪是由俄国陆军上校莫辛与比利时枪械设计师纳甘的合作产物。这支步枪装备早在 1891 年就开始装备沙皇俄国的陆军部队，莫辛纳甘步枪依靠良好的性能、简单可靠的结构这两大优点得到了广大士兵的青睐，较高的射击精度使得越来越多的士兵将它作为专门的狙击步枪使用。在超过半个世纪的服役期中，莫辛纳甘步枪依靠不断地改进得以在军队中超期服役，先后经历过日俄战争、第一次世界大战、俄国十月革命和第二次世界大战，是一支身经百战的老枪。

在《潜龙谍影 3》中，我们有机会见到这支老枪的尊容。The End 老爹手中的那支老爷枪正是莫辛纳甘步枪，能够在诞生一百多年之后走入游戏世界，这绝对是它的设计者想像不到的。

PSG－1 狙击步枪 还记得 PS 上初代《MGS》中的斯内克对狙击手雪狼的那场战斗吧，双方手中的武器正是 PSG－1。PSG － 1 是由著名的德国枪械大厂 H&K 在G3突击步枪的基础上研制的，秉承德国人对机械制造方面一贯的一丝不苟的风格，这支 PSG － 1 自打问世起就成为了枪械制造界的关注焦点。精密的零件加工工艺和专业的结构设计令该枪的射击精度达到了极高的水准。不过，该枪还是存在一些瑕疵的，较大的重量是步兵携行中所面临的最大问题，高达一万美元的单价也让许多对其垂涎的潜在用户不得不放弃采购计划。

SL8 狙击步枪 这支源自 G36 突击步枪的民用型运动步枪在近年来热度持续不减的《生化危机4》中可谓大放异彩，不说别的，在一周目中，它可是惟一能够对付“橡皮人”的独门法宝。想必每一个喜欢该枪的玩家都早已将游戏中的该枪改造完毕了吧，游戏中二十四发的最终容弹量配合可以忽略不计的射击间隔，绝对可以让每个玩家体会到狙杀的快感。

巴雷特M107狙击步枪 前不久推出的《幽灵行动 尖峰时刻2》中出现了一个大家伙，这就是来自美国著名反器材枪械公司巴雷特的 M107 重型狙击步枪。如果说前面介绍的几款狙击步枪都是用来对付人的，那么巴雷特M107 则完全是为了对付轻装甲车和低空飞行的武装直升机而存在的，不为别的，只要你看看那直径足有半英寸的大号子弹，就能猜出这个家伙开火时的情景，用它来对付人和动物，那根本就是杀鸡用牛刀！

游戏中的狙击步枪


PSG-1


巴雷特M107


SL8


莫辛纳甘步枪



文 火云　美编 anubis

用剑决定生存还是死亡！游戏版《加勒比海盗 世界尽头》从电影版的第二和第三部汲取剧情、环境和角色的精华。玩家会身处各种奇异的地方，遇到大批疯狂的海盗和受诅咒的怪物，你必须表现出自己的勇气和高超剑术。游戏中玩家将操纵杰克船长，铁匠威尔和伊丽莎白一起逃脱飞翔荷兰人号的追杀。游戏版中玩家将体验到花式剑技、近身博斗和经典的对决模式，亲身感受海盗世界的方方面面。本次特快专递为大家带来的是X360版本的介绍。

加勒比海盗 世界尽头	Disney	ACT
多机种 Pirates of the Caribbean: At World's End		美版
2007年5月22日	1人	59.99美元
对应机种为X360、PS3、PS2、NDS、PSP、Wii		对应玩家年龄：13岁以上

画面信息说明



①HP槽 显示控制角色目前状态的HP。被敌人攻击或受到伤害时骷髅头外圈的黄色格子会变成红色，当整个骷髅头都变成红色后如果角色再受到伤害即会GAME OVER。战场上灰色心形道具可以回复少量HP。

②终结攻击槽 在战斗中击倒敌人或成功使用QTE躲过敌人攻击或反击可以快速使此槽增长，当槽内深红色变为亮红色时即可发动终结技。注意，一旦成功发动终结技，终结攻击槽即会强制清空。

③火枪弹药数 火枪虽然有着攻击距离较长的优势，但由于发动射击的准备时间与收枪时间都过于拖沓，以及弹药数（3颗）与攻击力的严重不足（在战斗中一拳就能撂倒的敌人在中了一枪之后居然还能站起来）等大大降低了火枪的使用率。战场上火枪形状的道具可以回复弹药数。

④罗盘 由于游戏中的道路并不复杂，正常流程中也没有什么分支，基本只需一条道走到底就可以完成关卡，所以这个指南针其实基本也就只是一个摆设。

⑤Jackanism Sword 游戏中攻击力最高的攻击方式。在战场上获得骷髅头状的道具后画面右上方的绿灯就会亮起，同时按LT+RT+A键即可发动Jackanism Sword的能力。

⑥指南书 游戏中的任务以及操作介绍都可以在书中查找到。当发生事件并有新任务出现时，画面右上方的书形标记即会发亮，此时按BACK键即可查看相关的资料。

基本操作	
十字键	切换控制角色
左摇杆	角色移动
右摇杆	转动视角
LB	特殊动作
RB	使用火枪
LT	发动终结攻击
RT	加速跑
X	拳攻击
Y	抓住敌人
A	剑攻击
B	跳跃
START	调出暂停菜单
BACK	调出指南书

游戏成就列表

成就名称	点数	获得方法
Eleven Calypso Pieces	150G	找齐隐藏在游戏中11个关卡之中的Calypso Piece
Seven Letters	25G	收集齐 Prison Fortress 关卡中的七封信
Seven Periwigs	25G	收集齐 Port Royal 关卡中的七个假发
Seven Nautilus Shells	25G	收集齐Dutchman Encounter关卡中的七个鹦鹉螺壳
Seven Pirate Flags	25G	收集齐 Tortuga 关卡中的七面海盗旗
Seven Paprika Tins	25G	收集齐 Isla Cruces 关卡中的七个辣椒粉罐
Seven Bottles of Rum	25G	收集齐 Kraken 关卡中的七瓶朗姆酒
Seven Sea Charts	25G	收集齐 Singapore 关卡中的七幅航海图
Seven Skulls	25G	收集齐 Davy Jones' Locker 关卡中的七个头盖骨
Seven Tarot Cards	25G	收集齐 Sea Battle 关卡中的七张塔罗牌
Seven Gold Bars	25G	收集齐 Shipwreck City 关卡中的七块金条
Seven Pirate's Dice	25G	收集齐 Maelstrom 关卡中的七个骰子
Prison Fortress Treasure	25G	打开 Prison Fortress 关卡中的 Jackanism 宝箱
Port Royal Treasure	25G	打开 Port Royal 关卡中的 Jackanism 宝箱
Tortuga Treasure	25G	打开 Tortuga 关卡中的 Jackanism 宝箱
Isla Cruces Treasure	25G	打开 Isla Cruces 关卡中的 Jackanism 宝箱
The Kraken Treasure	25G	打开 Kraken 关卡中的 Jackanism 宝箱
Davy Jones' Locker Treasure	25G	打开Davy Jones' Locker关卡中的Jackanism宝箱
Shipwreck City Treasure	25G	打开 Shipwreck City 关卡中的 Jackanism 宝箱
The Maelstrom Treasure	25G	打开 Maelstrom 关卡中的 Jackanism 宝箱
Jack's second finish move	25G	完成Prison Fortress关卡观看到杰克的第二段剧情动画
Jack's third finish move	25G	完成 Kraken 关卡观看到杰克的第三段剧情动画
Jack's fourth finish move	25G	完成 Davy Jones' Locker 关卡观看到杰克的第四段剧情动画
Will's second finish move	25G	完成Port Royal关卡观看到威尔的第二段剧情动画
Will's third finish move	25G	完成Dutchman Encounter关卡观看到威尔的第三段剧情动画
Will's fourth finish move	25G	完成Isla Cruces关卡观看到威尔的第四段剧情动画
Elizabeth's second finish move	25G	完成Tortuga关卡观看到伊丽莎白的第二段剧情动画
Elizabeth's third finish move	25G	完成Isla Cruces关卡观看到伊丽莎白的第三段剧情动画
Elizabeth's fourth finish move	25G	完成Singapore关卡观看到伊丽莎白的第四段剧情动画
Collect 100 Souls	150G	使用 Jackanism Sword 杀死 100 个敌人

©2007 Disney.

战斗中的特殊操作

虽然这是一款动作要素为重点的游戏，但是本作的战斗难度实在是不高，不停地重复几个按键久了难免乏味，所以为了调剂战斗，我们可以多多利用场景中的道具来消灭敌人，而且使用道具打倒敌人可以获得额外的分数奖励。

终结攻击



本作的战斗方式十分简单，甚至简单到有些无聊，在与敌人的对阵中基本只需不停按A键，然后等着傻傻的敌人会转过身去露出背部让我们砍……整个游戏的杀兵战从头到尾就是叮叮当当的刀剑相拼之声后敌人一声惨叫倒在地上，不过好在本作中增加的终结攻击系统可以调剂一下乏味的战斗，终结攻击的演出效果还是比较华丽的。

正如前面画面说明中所提到的，终结攻击必须在画面左上方的终结攻击槽变亮后才能够发动，可发动终结攻击后按A键与敌人拼剑结束画面上会出现按LT键的提示，此时按下LT键即可按照画面上的按键提示发动终结攻击。每一位主角都有四种不同的终结技，按下LT键后与之相对应的就是A、B、X、Y四个按键，游戏最初杰克、威尔与伊丽莎白只有一种终结技，随着剧情的进行，终结技的种类才会慢慢增加(操控非主角时只能使用一种终结技)。使用终结技杀死敌人可以获得高分评价，如果按照系统的要求成功发动正确的终结技还可以打出回复道具等道具(按LT键后正确的终结技相应的按键会有红色的圆圈)，所以游戏后期连续对付大批敌人时，利用终结攻击打出回复道具可以减轻战斗的难度。游戏中后期出现的个别敌人必须使用终结攻击才能将其击败。

因为使用A键的普通攻击砍死敌人累积的终结攻击槽十分有限，所以我们就要采用一些特殊攻击才能够快速将终结攻击槽累积起来。按Y键将敌人抓住后再按X键对敌人报以老拳或成功回避敌人的攻击累积终结攻击槽的效果均令人满意。



▲根据画面提示即可发动终结技。

另类的BOSS战



游戏中BOSS与普通战斗相比好不到哪去，11个关卡里我们要经历11场无聊的攻防战，除了交战的人物与场景不同外，您绝对找不出这11场战斗有任何的不同之处。

BOSS战的具体规则是这样的，战斗采用的是西方国家盛行的决斗拼剑的形式，战斗双方在你来我往的对攻中比拼剑技。战斗中画面上会出现上、中、下三个黄色圆圈，三个圆圈代表着BOSS的上、中、下三段攻击，当BOSS向我方攻击时相应段位的圆圈就会由大变小，玩家在圆圈变为正常大小前将左摇杆推到相应的方向就可以防御住BOSS的一次进攻。防御BOSS的一轮进攻后就会轮到我方进攻，摇杆的上、中、下就是我方进攻的段位。每次成功防御BOSS的进攻后，HP槽旁的反击槽就会增加，当反击槽变亮时按A键即可发动反击，使用反击槽的反击BOSS是不能防御的。所以BOSS战的基本流程就是不断防御BOSS的进攻积累反击槽，等待时机发动反击。值得一提的是，我们的杰克船长在BOSS战后的动画演出中依然会闹出不少乌龙，十分搞笑。

战斗小技巧

1. 火药桶这个看似鸡肋的道具在大量敌人出现时能够起到奇效，按LB键举起火药桶后在按A键把桶扔进敌人堆里后向着火药桶开枪，一声巨响后世界清净了，注意自己不要被炸到。

2. 发动Jackanism Sword时杰克把剑插在地上瞬间爆发的冲击波可以将周围的敌人一击必杀，在对付大量敌人时很划算，但要注意的是发动Jackanism Sword时冲击波杀死的敌人并不计算在"Collect 100 Souls"这项成就当中。

3. 如果玩家在游戏的过程中在某个场景发现地上有铁管，那么这个场景的附近一定有隐藏的房门可以打开。

隐藏要素解析

作为一款电影改编的游戏，本作主要是在《加勒比海盗 世界尽头》电影上映之前给FANS解渴之用，所以游戏的难度设置得并不高，玩家可以轻松将游戏打穿。迪士尼在隐藏要素的设置也并没有难为玩家的意思，可以说本作中所有的隐藏要素都藏在宝箱中，通关过后收集齐全部的宝箱可以获得850点成就。只要在正常的流程中细心观察，这些隐藏在角落中的宝箱也并不难发现。

Treasure Trove

游戏中每一关都有一个绿色的Jackanism宝箱，这种宝箱只有站在宝箱旁发动Jackanism Sword才可以将其打开，打开宝箱除了可以获得成就外，还可以开启标题画面Extras菜单中的Treasure Trove选项中相应的宝箱，在这里玩家可以查阅游戏中的过场动画、原画设定以及人物建模欣赏等珍贵的资料，对于电影的忠实观众来说游戏中最吸引他们的地方恐怕就是这里了吧，不过前提是在正常流程中要时刻留意身边的每一个可疑的角落。



▲在此画面下可以随意挑战之前通过的关卡。

Replay Level

在游戏中完成的关卡都可以在Extras菜单中的Replay Level选项中选择再次挑战，对于喜欢挑战和收集隐藏要素的人来说十分便利。注意，每一关收集七个某某物品的成就要求玩家在游戏中一次收集齐才可以开启，也就是说玩家必须一次收集齐七个物品才可以。

游戏与电影

想体验一下本作的魅力又怕游戏会出现一些剧透情节而影响到时观看电影的玩家可要小心了，因为游戏中含有一些少量的剧透，虽然迪士尼将游戏的剧情弄得七零八落，每个关卡之间也没有详细的过渡，但你还是能够从过场动画中得知一些电影中的情节，而游戏中竟然无耻的将我们的发哥……但愿那只是游戏中地剧情。据闻在中国上映的电影版本删减了20分钟的内容，也许届时您还能从游戏中看到电影中没有的情节呢。

虽然游戏存在着战斗乏味、手感不佳等明显的缺点，但作为一款电影改编的游戏来讲，本作的素质还算是中上层，不输给一线游戏的精美画面与厚道的配音还是能够让我们提前领略到电影的精彩，起码比起前一阵的那个"失败的人3"有诚意得多，好得多。



游戏进行时

IT' S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

本期轮值主持人：雨滴

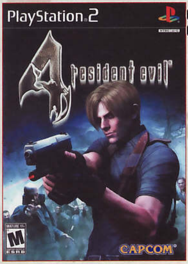
最近真的很高兴，因为有越来越多的读者关心我们的“游戏进行时”，读者的支持就是我们的动力，我们一定会把这个栏目做好做强！同以往一样，本期栏目中将继续放出晴天同学的《怪物猎人P2》揭示板，而胜负师则为我们带来了铁拳角色等级论的[B+～C]篇。作为《生化危机4》Wii版降临前的预热，ACE飞行员还特地将一条经过他本人验证过的小秘籍公布于众。《红星》是近期推出的一款风格独特的动作游戏，想知道它的素质到底如何，十六夜将告诉你最正确的答案。此外，纱迦和火云还将为大家献上《龙剑战记》和《怪物史瑞克》的游戏心得。看到小编们每期放出的五花八门的游戏心得，你是不是有点心痒痒了，赶快把自己的热门游戏心得发给我们吧，这里将成为互动交流的乐园！

欢迎来信或发送Email到guide@ucg.com.cn与更多的读者分享。

生化危机4 里昂的黑色日记

挖干神作最后的秘密

上个月，湖北黄冈一中的王晶同学写来Email，他在信中报料说自己在网上看到了《生化危机4》不触发剧情就通过村庄的方法。经过我们亲自实践证明该方法确实可行，这里拿出来给大家分享一下。



游戏原名	Resident Evil 4		
机种	PS2	游戏类型	ACT

首先玩家必须满足手头上已经获得无限火箭筒或是拥有足够子弹的地雷枪。因为只有这两种武器拥有远距离将敌人炸得尸骨全无的威力。用其他武器都无法达到这种效果，必定触发剧情。该方法还需要满足一定顺序，不然容易造成其他敌人察觉而触发剧情。原理其实就是将单体敌人炸成人间蒸发状态，同时爆炸威力还不能溅伤到其他敌人。为了达成条件，玩家千万不要进入触发剧情的小屋。以下是简要的暗杀顺序。

01 从观察点左侧小路进去，干掉道路尽头的大妈。
02 回观察点处，等待推车大叔离开屏幕左侧时干掉他。
03 过会儿会有大妈去池边打水，以同样方式干掉。
04 随后还会有老大爷来池边打水，以同样方式干掉。
05 这时广场上就剩下一个老头，轻松干掉。
06 进村后进入右侧小路旁的小屋，狙击掉劳动中的大叔。
07 在劳动大叔站的地方可以观察到屋顶上的老大爷，发射火箭弹吧。
08 村庄徽章铁门处观察对面的屋顶，还有一位村民，干掉他。
09 如图，在这个特殊角度调整一下可以看见守门的电锯男，不用怕，隔着栅栏发射火箭弹吧。

游戏Gamehalo光环影·像·收·录

▼ 进入狙击模式观察就能看见电锯男。



Okay，干掉电锯男和旁边两位村民就算大功告成了。没有触发剧情，顺利通过村庄。记住，晚上回村后也不要进入小屋，不然会死机。虽然这个方法算不得什么惊人秘技，但对神作《生化危机4》有爱的人来说也算份不小的感动。

（本秘技适用于任何版本）

史瑞克3 亚瑟王大战睡美人

游戏原名	SHREK THE THIRD		
机种	X360	游戏类型	ACT

史瑞克这个面目可憎的绿毛怪如今已是无人不知、无人不晓了。眼瞅着电影第三集已经在美国上映了，作为前两作卖出7位数销量的热门游戏，游戏第三集自然也是跑不了的。来看看这个铁定百万的游戏内容吧！

作为一个动作游戏，游戏的手感不算太差。主要攻击手段就是X、B、LT，A为跳跃，RT为防御。其中X为轻攻击，B为重攻击，不过游戏并不能像“《无双》系列”用两个攻击键组合出多姿多彩的动作，X和B的组合变化奇少无比，只是B可以按住蓄力。将敌人打得头上出现Y键标记后，就可以按Y键发动终结技，这个设定令人想起了《战神》。终结技同样是根据敌人的种类而变化的，虽然比不上《战神》那么有气势，却也别有一番风味。

在游戏中可以使用6名角色，分别是史瑞克、费奥拉、靴子猫、驴子、亚瑟王子和睡美人。每个角色的操作方法完全相同，不过招式完全不同，终结技更是各有特色。像睡美人就能使用李小龙的飞踢，还能让敌人入睡，打起来让人觉得颇有意思。史瑞克和费奥娜同时按LT+RT可以发动超能力，发动后敌人的动作变得极为缓慢，简直就是无敌。游戏采用了FPS式的生命值设定，即连续挨打就会死亡，受伤后休息一会儿就能恢复。这个设定加上敌人低下的AI，通关没有问题。

游戏中有着众多隐藏要素等着玩家去收集。每关都有若干个任务等着玩家去完成，这些任务和主线无关，也不会给玩家带来任何好处，只是关系到成就的取得。而打过的关卡可以反复挑战，拿过的东西无需再拿，这两点设定都相当体贴。不过不少东西的藏身之处非常“猥琐”，而游戏又不能转视角，就造成了不少障碍。

总的来说作为一款应景之作，游戏的素质还算不错，而且难度很低，值得FANS在看电影前玩上一玩。只是如果你的英文不过关的话，一遍游戏玩下去估计找不到什么可笑的地方，这就比较可惜了。

▼几乎每关都有发动指定次数终结技的任务。



灵弹魔女

游戏原名	BULLET WITCH		
机种	X360	游戏类型	ACT

孱弱的魔女在夜中起舞





对于前不久还沉浸在《战争机器》中的我来说，在玩这个游戏之前已经做好了最坏的打算，结果体验之后发现如果你能忍受跳帧的话还凑合。不过和《战争机器》比起来，这个游戏在命中感方面明显做得太差。经常是混战中我们的魔女莫名其妙地就挂了，后来才发现魔女的体力实在太低了，再加上命中感不足，受到连续攻击往往浑然不觉，所以经常出现被“秒杀”的悲剧。

游戏的隐藏要素不多，除了下载的内容就是两个隐藏难度加上各种升级项目，幸好每个X360游戏都有成就这一必然存在的隐藏要素，所以打着打着自然就变成“为成就而战”了。这里强烈建议各位玩家先从EASY打起。一来可以熟悉敌人配置，二来可以赚些升级点数。游戏中最厉害的敌人就是一击必杀的狙击手，只要在EASY难度中记牢他们的位置，以后打高难度也不在话下。

老实说，最早我完全没有玩这个游戏的打算，即使在我得知这个游戏的成就比较好拿之后，我的想法也没有任何改变。而真正吸引我去玩这个游戏的原因，完全是官方推出的一系列厚道且免费的下载服务。当第6套服装公布之后，我便有些坐不住了，再加上女主角的声优是生天目仁美大姐，因此最后我还是决定体验一下。





升级的顺序也是有讲究的。首先要学会Element Shot，再购买Cannon Form，两者配合可以产生狙击的效果；之后应该学会Ravens Panic，此技在室外战斗时对付群敌极为有效，只是在第3关无用；之后就可以升满初期的MachineGun Form，当然HP和MP的升级也是必不可少的。如果要挑战高难度的话，Gatling Form是务必要升满的，再就是之前提到的几个项目外加Ancient Wall也应升满。Rose Spear在第3关比较有用，高难度时可考虑配备。Will Power、ShotGun Form是完全不用考虑的东西。

铁拳通信

第五回

铁拳角色等级论·[B+～C]篇

到这一回为止，角色性能等级的讨论会告一段落。毕竟《铁拳5 暗之复苏》总计35名角色，（PS3版为36名）能够做到强弱不那么分明，已经相当不易了，至少目前还没有《铁拳5 DR》最强角色的定论。能够发挥各角色特点与优势的情况下，只要与双手实力差距不是很大，那么使用哪个角色都还是可以打打的。角色选用方面的丰富程度也更利于对战乐趣的长久保持，这也是这一作《铁拳》做得相当成功的一个方面。另外，大家还希望在“铁拳通信”里看到什么内容还请明示，我会在能力范围内，尽量满足大家的要求。



●莉莉



↙LK+RK在起身压制方面有着相当大的爆发力，横移动的性能较为出众。但是除了←LK和投技之外，在中距离战时缺乏手段。

●风间仁



因为受流的存在，风间仁的防御能力一流，也有不少削减对手体力的招式。只是招式的攻击距离短是个不小的缺点。

●凌晓雨



蹭血招式丰富，但缺少能在主动进攻中造成对手大伤害的招式。对手对于凤凰构变化的熟悉程度会直接影响胜率。

●雷文



浮空技的性能优秀，中下段丰富，易于打破对手防御。站立状态的反击能力是全角色中最低级别的，这可以说是最大的缺点。

●小罗杰



攻击距离短的弱点在进攻时会时不时地带来些麻烦。墙壁攻击的爆发力非常高，可将伤害最大化。

●铁甲豹王



下段和投技性能优秀，破绽确定的能力是全角色中最高级别的。只是没有很强的中段，很难以二择令对手的防御崩溃。

●保罗



招式种类十分全面，只是很多强力招式都要承担较高的风险。虽然没有特别弱的方面，但却是安定性比较差的角色之一。

●花郎



下段和投技优秀，但高性能的中段技方面比较匮乏。如果能够活用墙壁的话，在将对手浮空后会有一发逆转的可能性。

●吉光



单发技挥空的话，很容易被对手抓住破绽迎头痛击。主力浮空技“隼”的距离不够稳定。

●尼娜



浮空技种类和性能都不错，连击的威力也不俗，只是起身压制能力被大幅削弱。另外，在前作中大放异采的特殊步法作用降低也使尼娜的等级评价有所下降。

●德拉贡诺夫



招式对横向的判定弱，间隙大的招式比较多，对战时很难轻易使用，易被对手回避或截断。减少出招风险是使用者必须面对的问题。

●王椋雷



具有不易被确定反击的崩拳等性能优秀的招式，连击简单威力高也是一大优点，但是横移动的效果弱使王椋雷在对抗上段者时十分被动。另外，因为王椋雷的使用者太少，也使其实力存在未知数。

●布鲁斯



确定反击能力在所有角色中是倒数的，招式COUNTER时回报大，但同时存在着大量风险很高的招式。除投技以外，对横向有效的招式相当匮乏。

红星 简单明快的动作游戏

游戏原名	THE RED STAR		
机种	PS2	游戏类型	ACT

PS2上难得的一款可双打动作游戏。虽然美式漫画中那剽悍的角色造型会让不少玩家不适应，但好在动作游戏最重要的手感与操作方面还是很不错的，建议大家邀来好友拿起手柄为这款游戏空出1～2个小时，你一定会找回以往街机时代的感觉。




与复杂繁琐的日式游戏截然不同，在16眼中美式游戏最大的特点就是简单明了的系统以及能够快速上手的操作，这一点尤其体现在动作类游戏上。《红星》这款游戏便是最好的代表：没有复杂的系统，玩家要做的就是控制角色干掉沿途出现的敌人并最终打倒每关的BOSS，没有复杂的操作，方向键配合攻击键便可以使出所有招式，甚至BOSS的弱点都会明确地标出——玩家惟一要做的就是尝试着用手中的角色去打倒他们。

游戏初期只能使用男女主角各一名，男主角属于力量型，拥有很高的攻击力但速度慢；女主角属于技巧性，不仅速度快而且还能够利用后空翻回避绝大多数攻击。游戏中角色能够使用格斗以及射击武器攻击敌人，射击时只需要按住○键便能够进行连射，但需要注意的是连射时间过长会因为枪身过热而一段时间内无法进行攻击。格斗攻击则要种类丰富得多，除了普通的连续攻击外，与十字键的配合还能够做出前冲攻击、挑空攻击以及蓄力攻击等进攻方式，而玩家只要稍微练习一下就能很容易地将这些攻击组合在一起使用，既能够对目标造成巨大伤害又非常过瘾。

游戏中BOSS战的设计比较有意思，很多都是借鉴了以往街机的经典要素（比如"《彩京》系列"），当玩家完成每一关后，都会根据表现给于评价。评价决定了获得的奖励分数，而通过消耗这些分数能够强化角色各项性能或是增加新攻击方式以及强化武器。

死神 BLEACH 灵魂升温 4

让死神饭们真正的灵魂升温之作

游戏原名	BLEACH ～ヒート・ザ・ソウル4～		
机种	PSP	游戏类型	FTG

也许是吸取了前几作失败的教训，全新的系统设定使该作的耐玩性大大的提高，算不上死神忠实饭的本人也会沉迷于其中，对于真正的死神饭们来说该作绝对有一击必杀的效果。

本次《灵魂升温4》可以说的上是PSP版《死神》系列作品中的一大飞跃。华丽的3D画面以及简单爽快的游戏操作将该作推到了一个新的境界，唯一的遗憾就是在音乐制作方面稍有不足。

首先要提到的就是作为本作广告标语的新系统——"灵魂爆发"。该系统分为"始动技"、"技输入"和"技播放"三部分。首先同时按下跳跃和蓄气两键发动"始动技"，在击中对手后就会进入到"技输入"时间，而这时玩家就需要在限制时间内尽可能多的输入各种攻击指令，输入时间结束后画面将切换到"特殊空间"，而之前输入的指令将会在此时以"连续技"形式华丽的给敌人造成巨大伤害。而且在本作的护援系统中玩家可以选择两名护援同伴，在护援槽蓄满的情况下，可以通过L、R两键来自由选择护援，当然也可以同时呼叫两人护援。从这些方面的制作来看还是十分体贴的，即使是对FTG系游戏苦手的玩家，也能在如此简捷的操作下快速溶入到爽快的战斗中去。

对于真正的死神饭们来说，最具有吸引力的莫过于那些新番中角色的加入了。其中包括武斗派集团十一番队所属的一角、弓亲，假面军团中的平子和とひょ里，还有那位以最强战斗力自豪的破面葛利姆乔，反派人气角色蓝染当然也是不会被漏掉的。在剧情任务战斗模式中，除了加入忠实于原作的声优配音对话情节外，在完成一定条件后，更是可以开启带有解答和补完原作中一些关键性情节的隐藏战斗。从某种意义上来说这就是一款可以边玩边看的死神经典大作，可惜的是里面的对话和字幕全都是日文，不过相信对早已把剧情背到烂熟的死神饭们来说，这样能够体会到的又是另一种趣味和感动。



总的来说，在近期PSP版"《FF》系列"热潮刚落的这个时候，《灵魂升温4》绝对是一款值得推荐的FTG系游戏。即使你不是死神饭，也不要错过了这一经典之作。挥舞着手中的斩魂刀，来切断那心中的烦恼吧！

改造节奏大战 龙剑战记

标榜的节拍连锁完全是鸡肋

游戏原名	カスタムビートバトル ドラグレイド		
机种	NDS	游戏类型	ACT



如果你拥有一台NDS，对那些中规中矩、毫无新意的游戏深恶痛绝，那么这款将多种游戏类型柔和在一起的新类型游戏也许能够吸引你的注意，尽管它还存在着这样那样的不足之处，但胜在创新，值得一试。

这款眼镜厂商的原创作品如果单从名字上看，很多人会把它误认为是一款音乐游戏，实际上本作是结合了音乐、角色扮演等众多元素的动作游戏，通过发动节拍连锁一口气给予敌人重创，这种战斗与音乐相融合的系统颇有新意，但游戏中的实际效果显得不是那么尽如人意。虽然可以随意编辑节拍连锁，但在战斗中想达到Cool评价而增加攻击加成绝非易事，按L键爆气后发动节拍连锁后却能够被敌人的攻击轻易中断也让人颇为郁闷。相比起来反倒是卡片魔法系统在战斗中更为实用，战斗中游戏的下屏幕为角色装备的魔法，通过方向键配合A键即可发动，魔法与节拍连锁同样消耗BP槽，游戏共有火、水、土、雷、风、冰、花、毒、无、音十种属性的魔法，使用他们可组合出"攻击"，"防御"，"回复"等系统，除了在不断打倒敌人后有一定几率获得魔法卡片外，在商店中也能够进行购买，游戏中有近百种卡片等着玩家去收集。

游戏引入了自创机能（说白了就是在选择人物是变更主角的服装颜色），玩家可以自己创造完全不同于他人的角色来进行游戏。游戏开始玩家需要从火，水，土，雷，四种属性的主角中选择一位来进行游戏，将不同属性的主角通关之后，游戏还会出现新的角色，这些隐藏的角色基本都是在流程中主人公们的竞争对手。作为一款掌机游戏，与NDS同好的联机对战自不用多说，本作的联机还是相当丰富的，玩家可以利用Wi-Fi来进行"龙剑"对战大赛。不断战胜对手就可以提高自己在网络上的排名，战斗结束后玩家可以查看对战的结果和战绩排名，想要成为世界第一就必须现在单机模式中磨练自己的技术。



▲节拍连锁系统的不争气导致魔法成为了战斗的重点。



▲挑战赛的战斗和"大乱斗"型的游戏很相像。

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

怪物猎人携带版 2nd PSP 日版

原名 モンスターハンターポータブル 2nd

十大隐藏细节

1 完成所有调和表内容后，需要和集会所门口的行商婆婆对话才能获得徽章"贤者腕轮"；

2 某些任务中堵住通道的大石头都是可以打碎的(古塔最顶层除外)，HP通常在120左右，推荐用大锤或铳枪，这点在探宝任务中非常重要；

3 任务出发前摸猪没有任何效果、农场出现彩虹没有任何效果，农场猫船出发时无论是加速还是沉掉都没有任何效果；

4 探宝任务中"采取+×"及"幸运"技能无效；

5 探宝任务建议两人协力完成，因为无论是谁挖到的宝物都算两人一共获得的；

6 老山龙头部、身体、尾部分别可以挖3次，动作足够快且配上"剥取名人"技能的话共可挖9次；

7 技能"业物"的效果说明为"斩味消耗速度减半"，但这效果仅限于弹刀时消耗的斩味，故此实用意义不大；

8 被霞龙的毒液攻击而造成防御力减半状态时，可用"忍耐之种"或"硬化药"等短时间内增加防御力的道具



瞬间解除；

9 打古龙系怪物时给对方造成的伤害可以继承(譬如你将它的血打至1/3后挂掉，但下次执行此任务时它的血仍然只剩1/3)，所以可以放手去打；

10 同上，在对付一些HP非常多的超级古龙系怪物时(如HP高达20000的黑龙)，多人队伍可以采用"雷锋战术"，即先一起将怪物打个半死(HP剩1/5左右，表现为瘸腿)，然后退出任务，接下来抓阄选出一个"雷锋"，由它来继续接下该任务，由于怪物已经奄奄一息，所以不需多长时间即可干掉，任务结束后"雷锋"不要存档，直接退出游戏，然后再次进入集会所，这时该任务(打残废怪物)依然存在，接下后其他人可以继续轻松刷怪，然后反复此过程，不久即可腰包丰满(而且是收集"黄金徽章"的最快捷方式)，惟一的缺点就是苦了什么东西都拿不到的"雷锋"……

可怜我从一代开始就一直摸猪，估计在摸猪上已经花了十个小时……

史瑞克3 X360 美版

原名 SHREK THE THIRD

获得1万元

在GIFT SHOP里依次输入↑、↑、↓、↑、→、←，即可获得1万元。不过这条秘技不能重复使用，建议大家优先购入攻击力增加的奖励。

隐藏难度

本作的两大隐藏难度CHARMING和GRIMM都是在GIFT SHOP里开启的，CHARMING卖15500元，GRIMM卖1500元。

睡美人原来是让敌人睡觉的美人，梦工厂GOOD JOB！

蓝龙 X360 日版

原名 ブルードラゴン

最终决战のリング快速入手法

5月新增下载内容是随机迷宫。在这个迷宫里可以找到钟乳石のリング，在特定的宝箱里可以强化钟乳石のリング，当光辉度达到100%后就可以变成最终决战のリング。不过在强化时有时候会让光辉度降低，而随机迷宫里是没有记忆点的，所以要想达到100%并不容易。不过活用BOSS战前的检查点就没问题了。

首先我们要找强化钟乳石のリング的宝箱，找到之后它会问你是否要把钟乳石のリング放进去。此时先选择"否"，记住这个宝箱的位置，然后去找BOSS。找到BOSS所在地后就会有检查点，此时即可回头去找刚才的宝箱。如果光辉度下降，就去死掉，即可从检查点重新开始。

希望赶快推出中英文合版的下载内容服务。

死神 Bleach 灵魂升温4 PSP 日版

原名 BLEACH～ヒート・ザ・ソウル4～

隐藏角色出现条件

本作中新角色的出现方法十分简单，只要你不断累积分数，便可让新角色不断出现。不过也有例外，有两个角色需要满足以下条件才能出现。

石田雨龙：任务模式通关后。

内鲁：将任务模式里的分支全部完成。

不知不觉间本作已经出到了4代，为PSP在日本立下汗马功劳。

怪物猎人P2 官方更新揭示板

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd

继上周"红黑龙"的任务开放后，本周"祖龙"任务的更新也让大家有机会向位于顶端的敌人进行挑战，各位执着的猎人看来又有得忙了。根据官方的预告，6月1日的更新会追加两个全新特典，其中最吸引人的自然是"行商老奶奶"会开始贩卖特殊的道具，大家一起期待吧！

5月11日更新

白黒つけるぜ！斗技场

Hint 一代就有的恶搞战斗，场景中的黑猫会不停地偷盗玩家的道具，所以选择机动性强的武器(如片手剑)战斗会轻松许多，不然就只好在装备上附加"偷盗无效"的技能。任务的目的是消灭掉20只白猫，千万别搞错了，过关后会有很大几率出现"肉球のスタンプ"的奖励，可以制造锤系和片手系的炫耀型搞笑武器，它们最大的特征就是有个很大的猫头(笑)。



5月18日更新

火山地带に潜む罠

Hint 对于初期玩家比较有用的战斗，不但可以获得岩龙身上的材料，还能在火山地区采集到不少矿石。一开始两头岩龙都会出现在7区，可以分别将它们引出来后逐个消灭，但是如果不小心把它们同时引出来也无须太担心，因为岩龙的动作缓慢，冲刺攻击也有充足的时间来进行回避。



5月25日更新(1)

祖龙

Hint 祖龙其实就是全身雪白的"黑龙"，一定不要穿雷属性为负的套装进行战斗。对付它主要还是采用远程攻击战术相对比较安全，重弩配合扩散弹(无视防御力造成伤害)的效果不错，但需要带好足够的弹药调和素材，如果再搭配上"反动+"的技能，可谓速杀祖龙的利器，四个人一起用扩散弹猛轰的话，祖龙基本没有还手的机会。祖龙的普通落雷攻击前地面会有明显的光点提示，一定要及时反应并躲避，而当其飞上塔顶使用全屏随机落雷时，只要站在入口处大石头与墙壁的夹缝中就可以完美回避，到处乱跑反而会相当危险。胜利后可以在祖龙的头、胸、躯干处各挖3次，除了祖龙相关的材料外，还有一定几率得到黑龙身上的素材。



5月25日更新(2)

【マ)王 片角のマオウ

Hint 正如任务的标题一样，这次我们遇到的角龙一开始就只有一只角，7区是其最先出现的地点，同样利用地图中的石柱可以封住它的冲撞攻击，之后就是绝佳的反击机会，如果事先带上足够的音爆弹战斗也会简单不少，只要看到它钻地就立即使用。伤害到一定程度后，它会在2、3两个区域间移动，3区有高台可以利用，但是必须先消灭空中的蛇龙，另外加上角龙的体型庞大，一定要站在靠近内侧的位置才不会被其从地面钻出时的角给误伤。胜利后会得到"【マ)王チケット"的特殊奖励，可以用于制造"ディアソルテ"套装，穿齐一套后会发动"火事场力+2、风压【大】无效、恶灵の加护"的技能。





文 十六夜
美编 菲菲

对于本作来说，最大的魅力其实还是在于Tony笔下的角色以及与档期动画的相互补完。心剑的设定以及结局的选择更接近恋爱游戏，而作为A·RPG，真正值得一说的还是能够与朋友一同双打。

光明之风	SEGA	A·RPG
PS2 SHINING WIND		日版
2007年5月17日	1～2人	6980日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

基本操作

左摇杆	控制主角
右摇杆	控制同伴
方向键←、→	选择道具
方向键↑、↓	选择同伴作战方针
□键	普通攻击
△键	特殊攻击
○键	使用道具

×键	加速（非战斗状态）
L1键	防御
L2键	冲刺
R1键	同伴进入锁定状态／锁定状态下发动连携技
R2键	同伴冲刺
START键	开启菜单

游戏进行方式

游戏中在每一章玩家都是要先完成重要情节推进剧情发展，之后多场战斗作为结束。不同于其他A·RPG，本作中玩家并不主要靠与特定角色对话发展剧情，而只需要前往指定地点便可以。因此在游戏过程中大家如果不知道应该如何令剧情继续发展，一种方法就是打开地图，影响剧情的目的地会用黄色叹号表示；如果地图上没有则可以直接前往作战会议室，完成战斗后便能够继续推进剧情的发展。



战斗方式

作为A·RPG，游戏中玩家需要亲自控制主角在战场上厮杀。根据所选择同伴的不同，玩家在战斗中所使用心剑的攻击方式都不相同，但出招方式都为△△、□△以及□□△。另外，在战斗中玩家可以通过消耗连携值（表示在屏幕下方的圆球）与同伴发动强力的连携技。连携值会随着时间的增长而自动回复（也有加快连携值恢复速度的技能），每个圆球代表可以使用一次连携技，而要想增加最大连携值数量就需要提升与同伴的友好度等级。连携技会根据玩家与同伴距离的远近发生变化，而且发动时需要先按R1键令同伴进入锁定状态，当决定好连携技种类以及攻击方向或范围后再次按R1键才能发动。



战斗形式

封印混沌之门

游戏初期玩家最稳定的挣钱以及练级方式就是在世界各地封印混沌之门。游戏初期玩家可以前往圣菲利亚斯王国主城フィリア·ティリス的大殿领取报酬（每封印一个奖励100G），后期除了フィリア·ティリス还可以在青谣与ロウエン对话获得奖励（每封印一个奖励500G）。封印战目标都很简单，就是消灭敌人的队长（在小地图上用特殊符号表示）；而失败条件除了主角HP为0外，如果守护天使（就是场地上那个金属色的天使雕像）被摧毁同样也算失败。不过大家不用担心，即便是封印失败游戏也不会直接结束，只不过会减少一些与当前组队同伴的友好度。关于守护天使，虽然它也能攻击敌人，但基本没什么作用，而只有玩家与同伴的友好度（也就是说“绊”）等级上升才能强化守护天使的耐久度、防御力以及抗性。

野外战

与封印混沌之门相对，其他的战斗都为野外战。野外战的胜利要求就要丰富得多，有的是要求消灭敌人队长，有些是保护友军，有些是到达目的地，有些是阻止敌人进军。其中消灭敌人队长还会分为“全灭”以及“消灭指定数量”。游戏中每场战斗结束之后都会按照玩家的表现给出评价，评价关系到额外奖励经验值的数量。本作即便是不出场的同伴也能够按照比例获得经验值，因此只要经常维持高评价就能节省很多练级的时间。评价主要是以时间，消灭敌人数以及最大连击数作为评判标准，基本上战斗在2分钟/5分钟以内，100%消灭敌人以及连击数达到50/100/200就能够获得最高评价。



角色培养



游戏中当玩家或同伴每次提升等级后，都会获得3个奖励点。利用这些点数玩家可以自由提升角色的4种基础数值，其中“筋力”决定角色攻击力和防御力；“知力”决定角色魔法攻击力以及魔法防御力；“器用”决定角色命中力以及回避力而“体力”决定角色最大HP。需要注意的是，虽然玩家可以随喜好培养角色，但游戏中装备以及武器都需要这4种基础数值到达规定后才能装备。为了避免大家因为过于“个性”而导致在后期眼巴巴看着好武器装备无法更换，下面就列出武器装备的必要数值更大家在分配点数时参考：

剑系	必要筋力：49/必要器用：48
杖系	必要筋力：43/必要器用：37
爪系	必要筋力：48/必要器用：44
弓系	必要筋力：56/必要器用：45
护甲	必要体力：85/必要知力：54
头盔	必要体力：80/必要知力：58
饰品	必要等级：40

注：表中所列数字为目前已知装备所需要的最高数值。

©SEGA

与同伴的好感度

游戏中玩家与同伴之间存在着名为“绊”的好感度设定，随着玩家在游戏中与同伴共同战斗、封印混沌之门、发动连携技都会使好感度增加(战斗中死亡或作战失败则会降低好感度)。另外，玩家调查本阵的灵树还可以利用特定的灵魂碎片开启随行同伴的心门，随着心门的开启，相应的心剑等级会得到提升。好感度以及开启心门在剧情方面的作用就是决定游戏最后的结局，由于“绊”等级的提升需要一定的时间，因此建议大家在最开始时便确定好目标。

根据角色的不同，玩家需要按照具体要求使用指定的灵魂碎片才能开启心门。用于开启每名角色心门的灵魂碎片有一部分是稀少品种，有些甚至需要特定方法才能拿到(具体可以参考后面的“分支情节”部分)。需要注意的是，只有与同伴的“绊”已经达到4级以上且开启了4扇心门，那么才可以根据角色的不同前往指定地点触发剧情，获得开启最后一扇心门的必要灵魂碎片，具体地点参看下表：

角色	场所	灵魂碎片
シーナ	广风馆中庭的樱花树	夏
クララクラン	フィリアス城	盾
ホウメイ	龙泉乡	萌
ヒョウウン	コンロン	云
クレハ	广风馆中庭的樱花树	冬
カリス	フィリアス城	琴
ロウエン	オラフ寨	宝
ジンクロウ	ヴェンティ古战场迹	忍
ゼクティ	广风馆中庭的樱花树	樱



角色	阶段	必要碎片			选项与奖励	开启后奖励
シーナ	1	任意红	任意	任意	ごめん：花/ふたりで：女	赤
	2	赤	任意红	任意	ソウマとクレハ：团/クレハ：女	赤
	3	赤	花	任意红	悲しいな：命/大丈夫だよ：风	赤
	4	赤	女	任意红	花火：天/シーナ：护	夏、赤
	5	赤	夏	心	辉	—
クララクラン	1	任意白	任意	任意	守る：守/知る：知	白
	2	白	任意白	任意	寂れた：暗/闭ざされた：防	白
	3	白	圣	任意白	寂れた：花/怀かしい：心	白
	4	白	女	任意白	俺：守/世界：界	盾、白
	5	白	盾	守	辉	—
ホウメイ	1	任意红	任意	任意	お汤：火/水：冷	仙
	2	仙	任意青	任意	お汤：知/水：水	仙
	3	仙	女	任意红	お汤：心/水：剑	仙
	4	仙	心	任意青	お汤：命/水：界	萌、仙
	5	仙	萌	妖	辉	—
ヒョウウン	1	任意青	任意	任意	すぐ引く：击/待つ：防	龙
	2	龙	任意青	任意	すぐ引く：攻/待つ：防	龙
	3	龙	冰	任意青	すぐ引く：战/待つ：守	龙
	4	龙	击	任意青	すぐ引く：技/待つ：守	云、龙
	5	龙	云	心	天	—
クレハ	1	任意黄	任意	任意	キミに：女/弓矢に：士	日
	2	日	任意红	任意	そうだね：力/そうでもないよ：守	日
	3	日	光	任意黄	みんなが：心/クレハと：女	日
	4	日	女	任意红	世界中：神/恋が叶う：妖	冬、日
	5	日	冬	心	辉	—
カリス	1	任意黄	任意	任意	なれるさ：士/わからない：者	黄
	2	黄	任意黄	任意	乐しかった：心/また归りたい：防	黄
	3	黄	士	任意黄	琴を：使/カリスを：剑	黄
	4	黄	击	任意黄	理由を闻く：风/闻かない：王	琴、黄
	5	黄	琴	骑	辉	—
ロウエン	1	任意绿	任意	任意	海：海/空：月	狼
	2	狼	任意绿	任意	智：知/武：武	狼
	3	狼	海	任意绿	义：团/爱：心	狼
	4	狼	界	任意绿	国：霸/民：王	宝、狼
	5	狼	宝	王	天：天/地：护	—
ジンクロウ	1	任意黑	任意	任意	元首：者/レオン：士	刃
	2	刃	任意白	任意	リーベリア：界/レオン：心	刃
	3	刃	鸟	任意黑	事态が：暗/シュマリ：妖	刃
	4	刃	辉	任意白	人间を：心/レオンの弟：骑	忍、刃
	5	刃	忍	风	天	—
ゼクティ	1	任意青	任意	任意	ある：知/ない：暗	种
	2	种	任意绿	任意	ある：心/ない：光	种
	3	种	女	任意青	ある：魔/ない：妖	种
	4	种	界	任意绿	前に立つ：风/后に立つ：王	种、樱
	5	种	樱	风	辉	—

同伴技能

游戏中同伴拥有多样技能，由于本作既能够在“镜中世界”控制同伴又支持双打，因此这些技能的使用率还是非常高的。与其他同类型游戏不同，本作中要想提升技能的等级就需要在技能盘上组合搭配不同的灵魂碎片才能实现(灵魂碎片与技能的具体对应关系请参看攻略最后灵魂碎片表·文字部分)。

技能名称	效果
ミラージュステップ	移动中能够无视敌人或障碍物的阻隔
バリアブルカウンター	在锁定状态下角色回避率上升
チェインクリティカル	根据连击数提升会心一击率
カウンターアタック	一定概率在受到近距离物理攻击后自动反击
ファストムーブ	提升移动速度
シールドチャージ	进入防御状态，能够吹飞接触到的敌人
サクリファイス	锁定状态下角色火、冰、雷、光以及暗抗性上升
チェインシールド	根据连击数提升防御力以及魔法防御力
ヒーリングオーラ	每经过一定时间HP回复1点
圣なる力	对不死系攻击力上升
妖幻舞空术	一定概率令接触到的敌人进入混乱状态
幻惑泡阵	对敌人造成伤害的同时一定概率附加混乱
シンパシー	根据连击数提升角色与同伴的魔法攻击力
ソウルチャージ	根据连击数加快连携值的增加
エレメントブレイク	降低技能控制范围内敌人的火、冰以及雷抗性
冻身崩击	一定概率冻住接触到的敌人
冷斗气	向四周放出冰属性斗气攻击敌人
チェインパワー	根据连击数提升攻击力
アーマークラッシュ	命中后降低目标防御力，效果可叠加
飞弹回避	在冲刺状态下回避力上升
たまふりの神乐	锁定状态下角色与同伴每2秒恢复一定HP
贯通率向上	提高射击武器的贯通率
对空射击	对飞行系攻击力上升
ダッシュスティング	冲刺状态下攻击敌人
プラズマオーラ	同时攻击近距离内所有敌人
ぶちかまし	冲刺结束后附加高伤害攻击
超气合いだめ	根据锁定状态保持的时间增加攻击力
トレジャーハント	根据连击数提升获得稀有道具的概率
セットボム&ゴー	冲刺的同时放出定时炸弹
シャドウミラージュ	放出分身
空蝉の术	角色战斗不能时一定概率复活
ワールウインド	在前进的过程中制造带有吹飞效果的风
メディテイション	提升连携值增加速度
シンクロナイズ	根据连击数提升角色与同伴的攻击力
シルフの守り	一定范围内反弹敌人的飞行道具

装备品效果一览表

游戏中玩家可以为角色装备武器、头盔、防具以及饰品。这些装备品除了拥有最基本的形态(也就是基本数值)之外还会拥有附加各种形容词的特化形态。增加的能力与基本数值的改变都与装备名称前的形容词相关联，具体效果参看下表：

形容词	效果
体力の	HP+30
钝った	攻击力-4
攻めの	攻击力+15
守りの	防御力+15
唱えの	魔法攻击力+15
狙いの	命中力+15
重い	移动速度-30%
早足の	移动速度+20%
俊足の	移动速度+40%
回复の	HP自动回复(中)
炎击の	攻击附加炎属性且攻击力+15
冷击の	攻击附加冰属性且攻击力+15
雷击の	攻击附加雷属性且攻击力+15
光击の	攻击附加光属性且攻击力+15
暗击の	攻击附加暗属性且攻击力+15
耐火の/耐炎の	炎耐性+25/+40
耐冷の/耐冰の	冰耐性+25/+40
耐电の/耐雷の	雷耐性+25/+40
耐明の/耐光の	光耐性+25/+40

形容词	效果
耐暗の/耐暗の	暗耐性+25/+40
月の	全耐性+10
星の	全耐性+15
星云の	全耐性+18
心の/精神の	避免受到会心一击率上升30%/45%
棘の	反弹25%伤害
对空の	受到飞行类敌人的伤害降低30%
圣なる	受到不死类敌人的伤害降低30%
锻炼の	最大HP+等级数×2
猛攻の	攻击力+等级数
铁壁の	防御力+等级数
魔力の	魔法攻击力+等级数
必中の	命中力+等级数
裕福な	敌人掉落金币数上升(小)
富豪の	敌人掉落金币数上升(大)
回避の	回避力＋等级数
重厚な	防御力+20、移动速度-20%

流程剧情攻略

Phase 00 苍天之红月



拥有着钥匙的人呀……当绯红之月高挂于苍天之时通往梦幻大陆之门便能被打开……请一定要敞开自己的心扉，这样才能开启那扇大门……有人在等待你的到来，就在那如梦幻般的大陆……

我叫基利亚，如你所见是个再普通不过的高中生，不过有青梅竹马的希娜以及班上的朋友相伴，每天都过的非常快乐。然而最近总是莫名地做着同一个梦，在梦中隐约听到有人在召唤我，但那种感觉却又非常虚幻。不过最令我感到不安的却是另一件事——这段时间已经发生多起学生在校园神秘失踪的事件，而那个天不怕地不怕的希娜硬要拉着我在放假其间跑到学校说是要查出事情的真相……

"《梦幻大陆恩迪亚斯记》？"在学生会办公室我看到希娜正在翻阅着一本破旧的古书，这本书以前我也曾翻看过几页，记得好像是讲前往另一个世界冒险的故事，希娜这家伙不会是想把失踪事件归结为这种非常识结论吧……

然而命运就是这样充满了戏剧性，不合时节绽放的樱花、映照在水面上的红月，这些在《梦幻大陆恩迪亚斯记》所描述的现象——在我们面前出现，而最后我跟希娜更是来到了虚无的世界，一个声音讲述着心与力量的故事，不过还没等我弄明白这些，一道亮光过后我便发现自己躺在光风馆外的草地上了。

如果不是亲身经历，也许一辈子也不会相信——在樱花树前我不仅遇到了一个绷带少女（可惜不是蓝色短发……）以及同样长着尖耳朵但却对我起杀心的男子，更在随后于名叫达克的矮人族口中得知自己是异世界的来客，而这里正是梦幻大陆恩迪亚斯。希娜倒是比我适应能力强，提前了1周到达这里的她不仅已经与拉格纳村的人打成一片，更帮助他们抵抗不断出现的妖魔，守护村庄。

心剑，是将两人心灵上的联系具现化的一种表现，而能够使用心剑的人便是传说中的心剑士。正如那个神秘声音说的那样，在与希娜并肩作战的时候蕴藏在我体内的力量觉醒，成功拔出了代表热情与活力的炮剑·赤刃加农。在与拉格纳村村长格鲁的交谈中得知心剑并不仅仅是战斗的武器，更是对梦幻大陆有着非常重要作用的钥匙，甚至通过心剑能够帮助我们返回原来的世界！

在希娜的提议下佣兵团光明骑士团正式成立，而第一位主顾竟然是圣菲利亚斯王国的女王克拉拉格朗。在主城菲利亚·缇利斯，经过克拉拉等人的介绍，得知原本圣菲利亚斯王国由于有天照之塔的庇护整个国家都是一片祥和富饶，但由于某些原因天照之塔失去了保佑一方的能力，从此整个圣菲利亚斯王国不仅天气变得异常，而且更是出现了大量混沌之门以及妖魔作祟。不仅如此，由于国王被青蓝的刺客暗杀，两国已经进入完全对立状态；而原本应该继承王位的卡利斯王子也因为身中刺客的毒箭而身染怪病，圣菲利亚斯王国可谓内忧外患。

虽然在希娜的坚决反对下光明骑士团拒绝了克拉拉的邀请成为御用骑士团，但还是答应协助王国封印不断出现的混沌之门以及其他事件。就在第二天清晨，克拉拉专程来到作为根据地的光风馆，她此行的目的是希望我能够陪同她一起前往位于西侧国境线昆仑的龙泉乡，希望用传说中能治百病的灵泉水为弟弟卡利斯解除病痛。此行真的是收获颇多，不仅获得了珍贵的灵泉水，



还成功地拔出了克拉拉的魔剑·煌雷，不仅如此，更从搭救的神秘鸟人族口中得知王子并不是因为得病导致身体虚弱，而是中了狐之兽人族的诅咒！然而卡利斯的病情却并没有因为灵泉水而得到好转，看来只有找到传说中曾引起世界毁灭的仙女才能解开诅咒，然而青蓝五兽将之一的冰云会轻易让我们把凤鸣带走吗？

流程

- 在光风馆2F与シーナ对话
- 离开光风馆后进入东侧的洞穴
- 与全体村民对话（注意并不是与シーナ和长老对话）后与ダグ对话发生情节
- 发生妖魔来袭事件后从右侧出口前往战场
- 战斗1
- 剧情中强制进入混沌之门（カオスゲート）中战斗
- 前往圣菲利亚斯王国主城フィリア・ティリス
- 按START键选择返回本阵
- 在光风馆与ダグ对话
- 途径フィリアス南部・山岳地带向西
  沿途能够发现宝箱，但由于现在"海盗王"罗恩还没有加入，因此暂时无法开启
- 在コンロン获得灵泉水后回到光风馆，クララクラン正式成为同伴
- 准备离开光风馆时在门口遇到カリス
- 剧情结束后与カリス对话发生王子病重剧情，玩家需要再次前往コンロン
- 战斗2
- 剧情结束后ホウメイ正式成为同伴

战斗

战斗1	妖魔袭来
场所	ラゲナ村采石场
胜利条件	敌全灭
失败条件	主角被击败

战斗提示 作为游戏的第一场战斗，玩家大可以放心地按照战斗时的提示进行操作，即使想达成失败条件都很困难。玩家要对付的敌人为哥布林，利用与希娜的近距离连携攻击很容易就能对聚集的敌人造成不小的伤害。另外，炮剑·赤刃加农的Buster Rifle（□□△）虽然射程短但攻击判定的范围以及伤害都还不错，更能够将目标击倒，在游戏初期是对付大量密集敌人的有效手段。



战斗2	龙泉乡の仙女
场所	コンロン
胜利条件	消灭恶灵队长
失败条件	主角被击败



战斗提示 与传统设定相同，本作中亡灵系敌人在被击倒后会有一定概率复活，因此建议玩家还是应该选择有圣属性连携攻击的クララクラン为同伴。当然，本作的亡灵虽然会复活但却不是无限次数的，使用其他属性的攻击同样能够彻底消灭它们，只是需要花费更多的时间。



16的推荐装备 作为战斗的主力，主角就应该培养为高攻防以及高HP的肉盾型角色。防具建议放弃速度以及魔攻魔防，而饰品则强烈推荐在Phase07与ヒョウウン同前往ラゴウの村获得的"龙仙酒"。

Phase 01 龙血的继承者

原本以为要在昆仑与五兽将之一的冰云大战一场，不过幸好凤鸣愿意跟我们前往圣菲利亚斯王国，因此为人耿直的冰龙也就不打算再为难我们。有了千年老妖——错，在仙女的帮助下，卡利斯王子身上的诅咒终于得以解除，而在龙泉乡闭关多年的凤鸣也想借此机会看看现如今的恩迪亚斯大陆，而我们的光明骑士团也正好缺少一位深谋远虑的军师。



然而事情永远都不可能一直顺利地发展下去，虽然凤鸣是自愿跟随我们前往圣菲利亚斯王国，但青蓝怎可能眼睁睁看着自己国家重要的巫女就这样跑到敌对方去，很快战斗的号角便在国境线上响起，以"报复圣菲利亚斯王国，夺回被诱拐的仙女"为口号，青蓝的军队发动了全线进攻，完全没有准备的圣菲利亚斯王国守军很快便从国境线上溃败下来，甚至作为重要据点的爱户姆南寨也已经落入了敌人的手中。在凤鸣的介绍下，众人得知目前的青蓝由于沧海的武王罗恩外出航海不在国内，因此政权掌握在宰相修玛利的手中，相信从圣菲利亚斯王国的国王遭暗杀以及王子被诅咒等等这些都与身为狐之兽人族的修玛利有着直接的关系。不过现在大敌当前，众人要面对的就是青蓝大军前锋——冰云的挑战。

虽然知道这次出兵攻打圣菲利亚斯王国既师出无名又毫无大义可言，但冰龙毅然决定要履行自己五兽将的使命。"一想到能跟凤鸣姐姐认同的男人决一胜负，就让我兴奋不已！"冰云嘴上这么说，但大家都能意识到为保忠义两全，冰云已经有了战死沙场、为自己违抗命令放走凤鸣的过失赎罪的觉悟。

"你叫……基利亚，对吧？不愧是被姐姐看中的男人，果然好身手，我冰云输的心服口服……能在最后遇上你这样的对手真是我的造化……"在我与希娜的配合以及心剑的威力下，冰云终于倒在了地上，但我却隐约感到这一结果正是他期望的。

"你就想这样白白断送自己吗？"凤鸣站在了已经打算完全放弃的冰云面前。"还没有遇到什么事就轻言放弃！？你身为龙人族的骄傲到哪里去了！"

流程

- 与ホウメイ对话后可以使用技能盘(ソウルマトリクス)为角色装备各种技能
- 来到光风馆楼梯中间的镜子前发生剧情，之后玩家能够通过这面镜子反复挑战已经打过的战斗
- 前往光风馆1层右侧的作战会议室
- 战斗1
- 回到光风馆，与ダグ对话后锻冶屋正式出现，以后玩家就能够到1层左侧房间找ダグ锻冶武器、合成灵魂碎片以及购买道具
- 战斗2—战斗3
- 战斗胜利后ヒョウウン正式成为同伴

战斗

战斗1	フィリア・ティリス防卫战
场所	フィリア・ティリス城正门前
胜利条件	消灭所有敌军队长
失败条件	城门被破坏／主角被击败

战斗提示 游戏中的一场防御战，与进入混沌之门的战斗类似，无论是玩家被击败或是城门被破坏都会导致任务失败。战斗一开始玩家就一定要尽快赶到城门前，因为敌人主力攻城部队已经开始破坏城门了，其中最具威胁的就是那几个使用巨大弩弓的敌人，还好它们攻速比较低而且在玩家攻击时会因为硬直而暂停对城门的进攻。这里依然建议与クラララクラン组队，这样不仅能够在她固有技的庇护下全力攻击攻城部队，利用心剑技(△△)还能够有效重创敌人并将范围内目标吹飞，使其远离城门。



战斗2	リュミエール街道迎击战
场所	リュミエール街道
胜利条件	消灭9名敌军队长
失败条件	敌人到达目标地点／主角被击败

战斗提示 玩家进入战斗后的初始地点就是敌人的目标地点(在地图上会用旗帜状标记表明)。一开始敌人就会分批向这里前进，玩家要做的就是冲上去展开战斗。需要注意的是，敌人在与玩家战斗的时候是不会继续向目标地移动的，因此玩家只要注意不要因为过于专注战斗而放过从两侧通过的敌方小队就可以。



战斗3	辉龙军本阵
场所	エルム南寨
胜利条件	击败ヒョウウン
失败条件	主角被击败

战斗提示 首先是杂兵战，玩家应该先将战场上的敌人全部消灭后再去破坏寨门，另外建议大家选择クラララクラン作为同伴一同战斗。寨门外的杂兵队长有两种，狮子型的会利用冲撞令玩家倒地中断攻击；羊型则是冰魔法使，虽然攻击频率不高但冰剑会有一定概率降低玩家的移动速度，这些都会对玩家保持连击数造成影响。ヒョウウン的攻击力一般但攻击频率比较高，回旋踢能够将玩家击飞而冰冻攻击会有一定概率让玩家停止行动。战术上比较稳妥的方法是主角在前面扛，用右摇杆控制クラララクラン走到安全位置等待她使用加血技；而与シーナ组队后利用炮剑・赤刃加农的△△在远处发动进攻也是很有效的手段。



Phase 02 世界之伤与野兽之牙

流程

- 前往作战会议室
- 战斗1—战斗6

果然不愧是存在了超过3000年的凤鸣，不仅对整个恩迪亚斯了如指掌更是熟知那些只有在传说中出现的事物与典故。原来这块大陆在很早以前曾经发生过差点毁灭世界的神魔大战，虽然随着战争的结束世界恢复了和平，但战争之后给这个世界遗留下来的创伤却并不是那么容易就能抹平的。为了净化已经严重受到污染的大地，在整个恩迪亚斯大陆利用古代技术建造了总共3座天之塔。天之塔的作用就是不断吸收由于战争所产生的大量负面能量(可以简单理解为因战争失去生命者的灵魂或意识等)并转化为其他形式的能量回流给大地，以加速整个世界的回复。具体来说，三座天之塔会分别产生光和热、控制降雨以及利用风进行调节，而负责管理天之塔的人便是拥有特殊能力的巫女。圣菲利亚斯王国在这一年中所出现的天气异常炎热以及缺少降雨就是因为负责光和热的天之塔——天照之塔缺少了巫女的控制而产生了失控现象。精灵国艾斯特莱亚的女王、菲利亚斯的圣女以及昆仑的仙女，便是目前分别管理天之塔的3位巫女。精灵女王目前下落不明，菲利亚斯的圣女克拉拉却从1年前开始巫女的能力逐渐衰退直到现在无法控制天照之塔，因此现在实际上能够控制天之塔的便只有凤鸣一人了——这也就是为什么青蓝要如此大动干戈。不过根据冰云的情报，现在修玛利又找到了另外的巫女，虽然目前还没有迹象表示能够控制天之塔，但从凤鸣的感觉来看这位新巫女的出现完全没有征兆，而且凤鸣能够很明确地感觉到蕴藏在她体内的力量……



"即便是青蓝率大军全力总攻，但能够如此轻易就攻克菲利亚斯的北寨据点确实让人感到不可思议……"虽然击败了攻占北寨的五兽将之力雷飞，但从凤鸣的脸上却完全看不出胜利后喜悦的表情。"有报告说城门几乎是在瞬间就被摧毁了的，难道除了巫女之外修玛利还获得了我们不知道的秘密武器？"

16看希娜 希娜在初期还是能够发挥非常明显的作用，但由于与主角类型过于接近，因此到中后期反而会被其它类型角色替代。连携技2段ロケットカノン可以快速攻击沿途的前进路线上的敌人且不会受到人群的阻碍，如果之后面接ファイアグレネード更能有效应对正面大量敌人的逼近。

战斗

战斗1	エルム北寨救援作战
场所	エルム北寨
胜利条件	坚守寨门3分钟或消灭所有敌军队长
失败条件	寨门被破坏／主角被击败

战斗2	侦察部队救出作战
场所	キュプラム回廊
胜利条件	消灭所有15名敌军队长
失败条件	友军全灭／主角被击败

战斗3	フィリアス北方军支援作战
场所	东エディル平原
胜利条件	消灭6名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗4	阵地突破作战
场所	ファルネウス神殿迹
胜利条件	消灭10名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗5	补给基地袭击作战
场所	西エディル平原
胜利条件	消灭10名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗6	虎豹军本阵
场所	ロドム遗迹
胜利条件	击倒ライヒ
失败条件	主角被击败

战斗提示 玩家先要将战场上的杂兵清理一下，避免在与BOSS战斗时受到干扰。需要注意的是战场上会看到大篷车，它会不断放出杂兵，一定要尽快将之击毁。ライヒ的攻击力并不是很高，攻击频率也不算高，但他会以自己为中心向4个方向发出闪电攻击，因此玩家在选择防具方面一定要增加雷属性的抗性。建议与王女组队战斗，玩家在前面吸引火力，用右摇杆控制王女走位在



安全的地方回复HP。另外，选择シーナ或ヒョウウン作为同伴，在战斗前与ライヒ的对话会有不同。

Phase 03 太阳之心、月之剑



正如凤鸣所预料到的，根据中立地带住民提供的情报，证实了修玛利手中的秘密武器正是同样能够使用心剑的心剑士！为了一探究竟，我与希娜来到了曾目睹到青蓝心剑士的中立地带，竟然意外地发现所谓的心剑士居然就是好友苍真和红叶！原本应该是令人感动的重逢场面，但现在双方所处阵营的不同令他们都无法彼此认同：在我们看来青蓝是为了抢夺巫女控制天之塔从而实现自己统治恩迪亚斯大陆的野心，但在苍真眼中，正是菲利亚斯诱拐了天之塔的管理者之一凤鸣，才令青蓝的其后出现反常，人民生活在水深火热之中……这样看来无论是我还是苍真，必定有一个人被蒙骗了，但现在没有时间让我思考这个问题，因为青蓝的大军已经在边界外集结，更有传闻这次宰相修玛利将会亲自监军出阵。

“能够见到传说中的心剑士，真的是三生有幸呀……”站在敌阵中间说话油腔滑调的白狐狸，就是引发了青蓝与菲利亚斯爆发全面战争的罪魁祸首。

“率大军攻打菲利亚斯，准备杀死凤鸣，是为了要实现自己独占天之塔、统治整个恩迪亚斯大陆的野心，对不对，修玛利！”

“原来都被你看穿了……那说起话来就容易多了——现在只要你死了就不可能再有人能阻止我了！”说着修玛利朝身后看了看，“青蓝的心剑士，现在正是你展现实力的时候了！”

“拔剑吧，基利亚！你究竟是为了守护什么而战？就让我在这里看看你口中所说的正义吧！”

虽然几次被击倒在地，但倔强的苍真依然不打算服输，但正当他打算再次站起来的时候，在身后默默观战的的红叶终于忍耐不住了：“不要再打下去了！你们都是我不能失去的挚友，这场没有任何意义的战斗不要再让它继续下去了！”

“切，难得一看的好戏就这样被你破坏了！”眼看无法坐享渔翁之利修玛利恼羞成怒地喊道：“来人呀，把这个同样打算背叛我们的巫女抓起来！”

“放开红叶！谁敢碰她一下我绝不会饶了他！”身在前方的苍真虽然不甘心，但还是只能眼睁睁看着红叶被青蓝的士兵带走。

“不要激动，心剑士。”修玛利得意地看着眼前这几个来自异世界的人。“放心，我们是不会对她怎么样的，毕竟对于我们来说这个女人还是有利用价值的，不过前提是你不要乱来，你明白我想说什么。”

流程

- 在准备离开光风馆的时候与ダグ对话
- 选择シーナ作为同伴前往中立地带北部的废墟郡，会发生与ソウマ、クレハ相遇的情节
- 回到光风馆后前往作战会议室
- 战斗1—战斗5

战斗

战斗1	シュマリ本营
场所	ヴェンディ古战场迹
胜利条件	打倒敌方心剑士
失败条件	主角被击败

战斗提示 这场战斗玩家需要对付ソウマ与クレハ，难度方面要比之前的战斗高出不少。相对于ソウマ的近身攻击，クレハ的远距离弓箭攻击频率以及威胁度都要低不少，因此建议大家一开始就直接盯住ソウマ猛攻。同伴方面建议选择クララクラン，魔剑・煌雷的△△不仅攻击力非常高而且更能够借助第二下攻击的吹飞判定中断敌人的进攻。

战斗2	クレハ救出作战
场所	エウロス平原
胜利条件	消灭10名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗3	野营地救援作战
场所	ノトス平原
胜利条件	消灭11名敌军队长
失败条件	友军全灭／主角被击败

战斗4	人马军捕捉作战
场所	ボレアス平原
胜利条件	消灭6名敌军队长
失败条件	战斗时间超过6分钟／主角被击败

战斗5	クレハ救出作战
场所	ゼピュロス平原
胜利条件	打倒バソウ，消灭5名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗提示 相对于其他五兽将，人马族バソウ的攻击力是最低的，但他不仅拥有最快的速度而且冲撞攻击能够终止玩家的进攻并撞倒玩家很是讨厌。这里建议大家利用地形将バソウ引进死路，这样就不用浪费时



间在到处追赶上了。同伴方面，拥有大范围连携技的凤鸣或冰云都是很好的人选，能够在战斗初期就迅速清掉场上的杂兵，避免在进攻BOSS时受到干扰。

Phase 04 天之巫女、天之塔

红叶在五兽将叶桑的押送下准备返回青蓝，不过在众多同伴的通力协助下还是成功被解救了出来。苍真虽然也参加了营救红叶的行动，但由于自己被修玛利利用而最终导致红叶深陷危机这一点始终不能释怀，为了给自己一个交代，最后他选择了以心剑士的身分再战斗一次，不过这次战斗可以说是象征性的，因为在苍真看来自己作为心剑士的使命已经结束，而今后的道路则需要自己寻找。

另一方面，解除了亡国的危机更救回了红叶，众人终于能够歇口气了。正如凤鸣之前所感觉到的，蕴藏在红叶体内的能力已经可以与巫女相媲美，但可惜的是要想控制天之塔需要获得相应的资格，换句话说就是巫女想要控制天之塔就需要先获得塔的认可。虽然与同伴相聚，但现在的红叶依然满目愁云，因为曾在青蓝都城住过一段时间的她亲眼看到了当地住民身处困境。正如凤鸣所说，这一切都是由于修玛利的暗中活动而导致两国间发生战乱，实际上青蓝的人民是无辜的，因此在克拉拉的提议下大家决定潜入青蓝国借助凤鸣的巫女之力开启天水之塔。

守护天水之塔的是同为龙人族的长者黄龙，平时的黄



16看克拉拉 克拉拉在战斗中既能够使用重视伤害的权杖发动近距离攻击，又能在玩家后方负责HP的回复。建议将她培养成高防御力高HP的类型，技能强化方面自然是应该以セイクリッドサークル为最优先。

龙是个非常通事理的人，但只要一喝酒就会变得像另一个人，而当一行人到达天水之塔顶层的时候，还没看到黄龙便已经闻到了冲天的酒味……好在狠狠敲了他几下黄龙的酒便清醒了不少，而从黄龙口中大家才得知原来凤鸣正是龙人一族先祖的后裔。不过现在当然不是坐下来叙旧的时候，凤鸣立即进入天水之塔的控制间用自己体内的力量控制住了失控的天水塔，除了对凤鸣不顾危险返回青蓝救助



苍生表示由衷感激之外，黄龙更发誓将会在有生之年守护这座生命之塔。不过从黄龙口中众人还得知了一件大事，就在不久之前青蓝叛逃的心剑士苍真企图刺杀修玛利，失败后的苍真即将被公开处死！

虽然众人击倒五兽将的炎羽全力赶到了处刑场，但眼前看到的只有火刑过后的残骸……“不要让愤怒与憎恨充斥自己的内心，他还没有死……”一个白衣青年一边说着一边从空中缓缓落下。“他的使命还没有完成，因此还不会就这样离开……只要你们在心中确信他还没有死，那么总有一天你们会再次见面”——回到光风馆，众人开始猜测这句话的含义，而凤鸣倒是对那个自称“世界的守望者Zero”的青年有些兴趣，更主动要求对他进行调查。另一方面，得知修玛利又在蠢蠢欲动准备再次发动战争之后，众人决定主动出击彻底铲除这个祸害，以免两国人民再受战火蹂躏。

“你说是毫无意义的战争！？”看到不仅五兽将落败，外出多时的罗恩也出现在了自己眼前，修玛利将自己真正本意说了出来。“这是我的复仇！是对在上次大战中虐杀我族之人的复仇！”不打算善罢甘休的修玛利正准备逃走，却被突然出现的神秘男子秒杀，而这个名叫基尔莱茵的尖耳男子正是之前与绷带女在一起并曾打算对我下杀手的那个家伙。

“这位不正是沧海的武王罗恩吗，没想到你这种豪杰也会对那样的垃圾心慈手软。”基尔莱茵一边说着一边看了看倒在地上的修玛利。

“看来北方也已经开始有所行动了……你们打算干什么？”

“很简单，为这块大陆创建一种超越种族的新秩序。”

流程

- 从コンロン进入密林地带后向西来到ラゴウ村，调查天水の塔的门
- 战斗1
- 返回光风馆得知处决ソウマ的场所
- クレハ正式成为同伴
- 战斗2
- 前往フィリアス城与ライデル对话；之后回到光风馆与ホウメイ对话
- 战斗3—战斗6

战斗

战斗1	天水の塔
场所	天水の塔最上阶
胜利条件	打倒コウリュウ
失败条件	主角被击败

战斗提示 建议战斗一开始玩家先破坏位于场地两侧的防御装置，这样地面就不再会出现冰柱。コウリュウ使用弓箭进行攻击，虽然伤害高但攻击频率低，玩家可以采取先在周围回避，之后反击的战术。每轮攻击结束后，コウリュウ会缩到背甲中，这时玩家无法对其造成伤害，而且一定时间后还会一边旋转一边撞向玩家。这时玩家应该控制同伴一同远离コウリュウ(大约3/4个屏幕的距离)，之后就是重复之前的打法了。

战斗2	ソウマ救出作战
场所	コオウカン
胜利条件	打倒エンウ
失败条件	主角被击败

战斗提示 エンウ的攻击为火属性，惟一比较麻烦的是他会在一段时间过后飞到天上向下方发射火焰，这时玩家不仅攻击不到エンウ，更要控制同伴一同回避，因此会让人感觉战斗很没有连贯性。



战斗3	セイラン决战
场所	ハムル密林
胜利条件	消灭9名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗4	セイラン决战
场所	ホータン平野
胜利条件	破坏全部马车
失败条件	主角被击败

战斗5	セイラン决战
场所	アマラ湿原
胜利条件	到达指定地点并击败BOSS
失败条件	主角被击败

战斗6	セイラン决战
场所	シスイカン
胜利条件	打倒エンウ和ライヒ
失败条件	主角被击败

战斗提示 这次玩家需要同时面对エンウ和ライヒ，虽然他们的能力都没有变化，但两个在一起会发动连携技算是比较麻烦。这里大家可以利用游戏中敌人AI低这一弱点，引其中一人过来集中攻击，这样就能实现逐个击破。同伴选择方面，建议大家与王女组队作战，战术同样是玩家在前面吸引火力，控制王女在主角身后安全的地方以回复HP为主。



Phase 05 世界的管理与折断的圣剑

流程

- 在光风馆与クラランクラン对话
- 选择クララクラン作为同伴前往フィリア・ティリス，与ライデル对话后能够获得“圣”
- 在フィリアス城的大殿与ライデル对话
- 回到光风馆与ホウメイ对话
- 战斗1—战斗6

在梦幻大陆恩迪亚斯，通商连合国家青蓝位于西南侧沿海，圣菲利亚斯王国则位于东南侧高原地带，而在大陆的最北方则是精灵国度艾斯特莱亚，天风之塔正是坐落在精灵国茂密的丛林中。原本高贵的精灵便不太愿意涉足外界的琐事之中，利用魔法制造的屏障他们将自己与外界隔离了起来，很少有人能够知道精灵国的详细情况。不过随着越来越多在精灵丛林附近发现魔物以及混沌之门的报告，令人开始担忧精灵国是否也因为天之塔的失控而出现了什么变故，而就在众人寻找线索的时候爱卢姆北寨前集结了大量所属不明的军队，看来虽然刚刚化解了青蓝与菲利亚斯之间的误会，但事态又向着更为戏剧化的方向发展了。

“你们是什么人？看上去不像是来自艾斯特莱亚的人……”虽然有着精灵最为明显的标志——尖耳朵——但凤鸣印象中的精灵族是绝不会使用眼前这些机械的。

“精灵之国艾斯特莱亚早已经不存在了，我们魔装炼金帝国贝尔加尔德为了给这块大陆创造新秩序对你们宣战！”令人不敢相信的是，之前同样消失的西园寺前辈竟然也被召唤到了恩迪亚斯，更成为贝尔加尔德的皇帝特莱哈尔特向青蓝和菲利亚斯宣战。“将这个世界分别交给3个种族来管理弊端永远都无法解决，要想获得永远的和平就应该由我来统一管理。”

也许特莱哈尔特同样也是为了拯救这个即将崩溃的世界，但无论是他所选择借助黑暗世界的力量这一方式还是打算用武力征服大陆的做法都无法让人认同，大战在所难免。首战很快便告捷，但由菲利亚斯传来的急报令众人大吃一惊——原来就在与特莱哈尔特交涉以及击退敌人先头部队的时候，特莱哈尔特早已经派遣了一支别动队迅速逼近王城！事不宜迟，众人迅速赶了回来并在城门被攻破的前一刻击退了敌人的进攻。然而就在大家来到王宫之时，传来了城门被敌人单枪匹马突破的消息，很快一名浑身散发着邪气的男子便来到了大殿之上。



“听说这里有很厉害的心剑士？虽然我的任务是制压这座王城，但说实话刚才那些打斗真的是太无聊了……谁出来过两招吧。”

虽然魔剑士杰多竭力反对，但克拉拉和卡利斯确信眼前这个男人就是曾经为了保护他们而丧生的兄长里昂。不过现在已经没有时间让他们弄清事情的真相，面对逼近的杰多，老臣莱迪鲁决定拼死掩护王族仅存的后裔逃走。从王座下面的地道顺利离开王城的众人遇到了稍迟一步赶来的罗恩，原来青蓝也遭到了同样的偷袭，好在有五兽将拼死抵抗才没有让特莱哈尔特阴谋得逞。虽然失去了王国让人不甘心，但现在的当务之急应该是退守到青蓝作为新根据地重整旗鼓，以图日后收复国土。

16看凤鸣 与凤鸣组队作战主要靠的就是大范围的远距离连携技攻击，因此建议大家选择让凤鸣一直处于后方使用魔法。需要注意的是，炎龙爆圆阵可以在未结束前继续发动，因此在实战中可以连续发动炎龙爆圆阵对近距离敌人造成毁灭性伤害。

战斗

战斗1	帝国军强袭作战
场所	エルム北寨
胜利条件	消灭7名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗2	フィリアス城救援作战
场所	アストライア国境
胜利条件	消灭6名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗3	フィリアス城救援作战
场所	西オラフ高原
胜利条件	消灭9名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗4	フィリアス城救援作战
场所	东オラフ高原
胜利条件	消灭6名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗5	フィリアス城救援作战
场所	リュミエール街道
胜利条件	消灭全部敌军队长
失败条件	敌人到达目的地／主角被击败

战斗6	フィリアス城救援作战
场所	フィリアス城正门前
胜利条件	坚守城门4分钟或消灭所有敌军队长
失败条件	城门被破坏／主角被击败



▲由于不死系的敌人会复活，因此建议直接用圣属性攻击净化它们。

Phase 06 心之形、剑之形



贝尔加尔德的进攻算是先告一段落了，趁着这个机会青蓝以及我们光明骑士团除了抓紧时间休整外更重要的是商讨如何反攻作战。第一次来到兽人国度的克拉拉和卡利斯除了被这里别具风格的风土人情所吸引，更是从罗恩王身上学得了不少治国处事之道。很快，神秘的鸟人仁九郎带来消息，在控制了菲利亚斯王城之后，杰多不仅在城外摆下重兵，更是亲自留守阵中，目的就是为了等待我们的出现。明知敌人早已做好了准备，为了争取时间尽快夺回王城，我们还是决定从正面发动进攻。一路上敌人的抵抗并不怎么激烈，看来是有意要将决战场地选在王城，不过就在我军即将到达王城附近的时候，眼前出现了规模庞大的贝尔加尔德军队，而带队的正是疾风的战斗妖精塞克蒂。

“塞克蒂，你不认识我了吗？当初在樱花树前发生的事情你也都不记得了？”

“不要好像熟人一样随便喊我的名字！我是贝尔加尔德帝国四皇剑之一，特莱哈尔特陛下的亲卫队队长！”很显然，现在的塞克蒂已经完全不记得当时我们在樱花树下相遇的事情了。

“亲卫队队长？那么说特莱哈尔特也在这里了！”

“对付你们这样的家伙我一个人就足够了，根本不用劳烦陛下亲自动手！”话说到这里，塞克蒂的表情忽然变得毫无生气，而原本清澈的眼睛也突然变成了另一种样子。“阻挠陛下的人……全都是敌人……是敌人就要消灭……塞克蒂是为陛下开辟前进道路而制造的剑……”

“到此为止了。”就在我们与塞克蒂打得难解难分的时候，传来了一个熟悉的声音。

“陛下！？”

“塞克蒂，把剑收起来吧……我说的话听不到吗！”

“遵命，主人……”刚刚才恢复正常的塞克蒂又开始像机械般说话了。

“能够和塞克蒂打到这种程度，看来你比我想象的要强得多呀……这个世界只可能被拥有力量的人来管理，因此我欢迎所有符合这一条件的人。如何，基利亚，不想与我一同开创霸业为这个世界创造新秩序吗？”

“也许正像你说的那样，你们也是在寻找拯救这个世界的方法，但我无法认同这种过激的手段。你有没有想过，要想实现你的目标究竟要牺牲多少人的生命！”

“哼……这个世界正处于崩溃的边缘，没有时间让我们去寻找所谓两全其美的手段了。基利亚，你们也是时候该放弃那些天真的想法了，难道你能说自己的做法就不会出现牺牲者？时至今日，越犹豫不决牺牲者的数量就会越来越多，这一点你也应该很清楚……算了，我也不期望你现在就能给我满意的答复，今天就到此为止吧，我在菲利亚斯的王城等你。”

流程

- 与シーナ对话后前往作战会议室
- 战斗1–战斗5

战斗

战斗1	コオウカンの戦い
场所	セイラン大桥
胜利条件	消灭8名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗2	ヴァイスクロイツとの戦い
场所	ゼピュロス平原
胜利条件	消灭所有敌军队长
失败条件	友军全灭／主角被击败

战斗3	ヴァイスクロイツとの戦い
场所	ボレアス平原
胜利条件	消灭所有敌军队长
失败条件	敌人到达目的地／主角被击败

战斗4	ヴァイスクロイツとの戦い
场所	エウロス平原
胜利条件	破坏7辆运兵车
失败条件	主角被击败

战斗5	ヴァイスクロイツ本阵
场所	ヴェンティ古战场迹
胜利条件	打倒BOSS
失败条件	主角被击败

战斗提示 首先玩家要清掉周围的杂兵，之后就能在战场另一侧看到一身戎装的塞克蒂。塞克蒂的攻击伤害不高，但频率很快而且风属性的攻击会将玩家向后推，经常出现攻击落空的情况。要想速战速决那就建议与凤鸣、希娜组队，凤鸣的远距离连携技能够有效弥补攻击距离被拉远的问题，而希娜的炮剑・赤刃加农更是可以直接发动远距离攻击。



Phase 07 困惑之心、传承的思念

流程

- 选择シーナ或クレハ成为同伴前往中立地带北部回廊地带，发生与特莱哈尔特相遇的剧情
- 在青蓝主城与ロウエン对话后ロウエン正式成为同伴
- 前往作战会议室发动フィリアス夺还作战
- 战斗1–战斗6

“你是叫……基利亚对吧？”由于突然发生了地震的关系，我和塞克蒂被困在了地下的洞穴中。失去武器的她与没有心剑的我，面对大块的岩石自然是束手无策，不过即使是深陷这种困境塞克蒂依然不忘质问我为什么身为“陛下”的朋友却不愿协助特莱哈尔特。我知道自己即使又阐述了一次观点但对她来说还是没有任何说服力，不过从与塞克蒂的交谈中倒是得知特莱哈尔特虽然与使用了禁忌的黑暗力量，但他确实在帮助受到严重污染的北方地区以及发生变异的原精灵族。不仅如此，开始相互理解对方想法的我与塞克蒂更是召唤出闪烁着耀眼光辉的心剑，并借助心剑强大的力量开出了一条通往洞外的道路。

菲利亚斯夺还作战顺利进行着，很快我们就来到了王城下，不过杰多早已经在这里等候了。虽然覆盖着由圣铠剑形成的铠甲，但杰多最后依然还是倒在了我们面前。看到自己的四皇剑之一居然被对手彻底击败，特莱哈尔特放弃了菲利亚斯城留下魔力耗尽的魔剑士杰多率军撤退了。

“你们都变强了，卡里斯。克拉拉……”由于魔力的丧失，原本里昂被封印的意识逐渐恢复了过来，不过同样的，没有魔力的支撑，早已死去的里昂也无法在这个世界上继续存在下去。“这场战争其实是由我们人类内心的脆弱而导致的……克拉拉，你失去巫女能力的事情被修玛利知道后，那个卑鄙的家伙以此要挟父王，在三国和平会议上杀死了精灵女王。而作为代价我与父皇随后也都葬送了性命，甚至连无辜的卡里斯都受到牵连……人心是很脆弱的，尤其是涉及到我们最珍视的事物的时候……从现在的结果来看，当时父王所做的也许无法被人原谅，但你一定要记住，他之所以会被修玛利利用完全是因为对你的爱……父王与我的罪孽也许会让你来背负，但现在看来你并不是孤单的，这个国家的未来就交托给你们了……”

16看冰云 由于同样拥有范围型连携攻击，因此可以看作是凤鸣的近战版。由于需要与玩家共同杀入敌人堆中才能发挥连携技优势，因此建议将冰云培养为高攻防高回避型角色。心剑技□□△会向正前方发出闪电，但如果玩家魔法伤害力不高基本上到中后期便起不了什么作用。

战斗

战斗1	フィリアス奪还作战
场所	エルム南寨
胜利条件	消灭7名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗2	フィリアス奪还作战
场所	リエルの丘
胜利条件	消灭11名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗3	フィリアス夺还作战
场所	リュミエール街道
胜利条件	破坏5辆运兵车
失败条件	主角被击败

战斗4	フィリアス夺还作战
场所	オラフ寨
胜利条件	消灭5名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗5	フィリアス城侵入作战
场所	フィリアス城西门前
胜利条件	消灭5名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗6	场所　フィリアス城隐し通路
胜利条件	打倒魔剑士ジード
失败条件	主角被击败

战斗提示 这场战斗中虽然特莱哈尔特也会出场，但真正的敌人是身披圣铠的杰多。由于具有铠甲的保护，因此玩家即使发动重攻击或是带有吹飞效果的攻击，都无法有效地给杰多造成明显的硬直，不过只要累计伤害到达一定程度，杰多就会暂时倒地而他手中的魔剑就会飞到远处。这时只有攻击魔剑才能真正造成伤害，但需要注意的是一定时间后魔剑会直线飞向杰多，这一过程中魔剑是有攻击判定的。本战建议选择克拉拉作为同伴，除了能利用杰多移动速度慢的弱点在平时回复HP外，圣属性的连携技更能够对魔剑造成大伤害。

Phase 08 白色少女、黑之翼



得知了父皇以及兄长逝去的真相，克拉拉的心结终于被打开，而原本已经丧失的巫女之力也终于再次回到了她的身上。巫女之力复苏后，首先要做的便是控制住菲利亚斯境内失控的天照之塔。

“当初里昂王子由于对克拉拉您还有话要说，因此在死后不惜借助黑暗的力量再次回到这个世界。”从天照之塔出来后，一直等在外面的仁九郎迎了上来。“现在他的心愿已了，终于可以无牵挂地走了……”

“谢谢你，仁九郎……谢谢你能够一直陪在哥哥的身旁……”

“基利亚，你是否有跟特莱哈尔特战斗的觉悟？”仁九郎突然转过身来问道。

“我会与特莱哈尔特战斗到底。但我战斗的目的并不是令对方屈服，而是要告诉特莱哈尔特他的方法是错的。”

“正如你所说，如果是我也会用自己的方式纠正朋友的错误……就让我代替里昂成为你们的同伴吧，虽然我的翅膀为实现与朋友的诺言而折断过，但不会再有下次了。”

仁九郎的加入不仅使我方的实力再次提升，更是带来了很多极具价值的情报。特莱哈尔特创建的魔装炼金帝国贝尔加尔德，不仅拥有发达的炼金技术，更由于在遗迹中发现了早已遗失的古代技术而在短时间内获得组建了一支强大的机械化军队，其中既作为战斗主力又作为指挥中心的就是钢铁移动要塞Eisensarg，而现在这座无敌要塞正向青蓝逼近。

为了避免青蓝再次因为战火而遭受损失，众人决定主动出击御敌于国门之外。途中的杂兵战自不用说，在最后与特莱哈尔特以及塞克蒂战斗中，塞克蒂的精神突然出现失控现象，因此换上了基尔莱茵。那个阴森男并不打算与我们直接交手，因为在他看来钢铁移动要塞对于我们来说已经足够了。但当动力炉在他眼前被我们摧毁后，那张冷酷的脸因气愤而开始变得扭曲。

“没想到仁九郎你这家伙居然会背叛我们……算了，这次就算是我失败了，不过也不要高兴得太早，你们不会真的以为这样的移动要塞我们只有1个吧？哈哈哈……”

流程

- 前往天照の塔，发生战斗
- 战斗1
- ジンクロウ正式成为同伴
- 前往作战会议室发动侵攻阻止作战
- 战斗2–战斗6

战斗

战斗1	天照の塔
场所	天照の塔最上阶
胜利条件	消灭14名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗2	侵攻阻止作战
场所	トライフェーン平原
胜利条件	消灭6名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗3	侵攻阻止作战
场所	トリグラフ台地
胜利条件	消灭7名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗4	侵攻阻止作战
场所	ハルディアの废墟群
胜利条件	消灭6名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗5	侵攻阻止作战
场所	ロドム遗迹
胜利条件	消灭所有敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗6	铁の棺桶
场所	西エディル平原
胜利条件	破坏动力炉
失败条件	主角被击败

战斗提示 这一战除了普通的杂兵之外位于两侧各有一门大炮，如果玩家的主角防御比较高，那么炮击基本上便没有什么威胁，反而是同伴很容易因为炮击而陷入濒死的危机。这里建议大家先用右摇杆指挥同伴等在安全位置，自己上前引周围的杂兵到大炮的射程外，这样就能安心战斗，而失去其他部队保护的大炮是禁不住几下打的。动力炉并不会自让玩家冲上来猛砍，每隔一定时间都会有电流覆盖整个动力炉，被电到后角色会弹出去，不过远程攻击或是法术不会受到电流影响，近战系就只能离开一段距离等放点结束后再继续了。

Phase 09 世界的天秤与最后的钥匙

流程

- 前往作战会议室
- 战斗1–战斗5

钢铁移动要塞Eisensarg，贝尔加尔德帝国的标志，巨大的体积、厚重的装甲以及压倒性的火力，无论是对青蓝还是菲利亚斯都绝对是最大的威胁，而现在的坏消息是特莱哈尔特手中拥有不止1个这样的要塞！不过还好事态并没有朝着无法挽回的方向发展，从目前贝尔加尔德帝国的动向来看，其他要塞应该都还没不能真正投入战斗——否则也不会在之前的战斗中只有派出来那一个。为了争取主动，现在要做的就是前往位于沙漠地带北部遗迹的研究所，摧毁那里的魔道机械化兵团。

刚刚进入北部沙漠地带，眼前便是数量众多的魔道机械步兵，而随后出现的居然是在之前战斗中因为精神失控而撤退的塞克蒂以及根据她的资料为基础制作的魔道机械兵。与之前相比，塞克蒂无论言行还是举止都已经是标准的机械化——看来经过所谓的调整，塞克蒂的自我意识已经被完全抑制住了。无论我怎样呼唤她的名字，已经遍体鳞伤的塞克蒂依然只重复着“消灭……敌人……”这句话，直到希尔达蕾娅的出现。原来正如大家所预想到的，塞克蒂果然是借助炼金术制造出来的人工生命体，而建造者正是与西园寺前辈——也就是现在的特莱哈尔特一同被召唤到梦幻大陆恩迪亚斯的希尔达蕾娅。不过令我震惊的是，除了利用炼金术制造魔道机械兵之外，希尔达蕾娅居然还在已经遭受污染的精灵族身上安装各种装置——就像她也在塞克蒂头上安装的东西一样。虽然她解释说这是为了保护精灵族不会因为身体与心灵都被彻底污染变异为恶灵而安装的保护装置，但这在我看来也绝不能成为改造其他生命的借口！为了不让她再继续为贝尔加尔德帝国制造军队，我决定即使使用武力也要把希尔达蕾娅带回青蓝，不过就在这时一直下落不明的苍真出来并阻止了我。

“清醒些基利亚！你这是怎么了，我认识的那个基利亚绝不会像这样用剑指着女孩子！”

“苍真！？你为什么一出来就要妨碍我！我只有不让希尔达蕾娅继续为贝尔加尔德帝国制造军队才能阻止特莱哈尔特的野心！”

“可在我看来，现在你的做法不正是跟特莱哈尔特完全一样吗……”

苍真说的没错，将自己置身于战争之中的我已经完全失去了冷静分析的能力，被冲昏头脑的我甚至差一点就做出了伤害昔日好友的事情。善良的希尔达蕾娅表示能够理解我的心情，但现在只有返回研究所才能救得了奄奄一息的塞克蒂。

16看红叶 作为远距离攻击的角色，装备弓箭的红叶回避力以及防御力都会相当低，因此在与她组队时一定要时刻控制其走位，贯通率向上这一技能在对大量敌人的战斗中作用比较明显，但考虑到弓系武器的攻击频率还是建议红叶以打BOSS战为主。培养角色时可以考虑主要提升器用以及筋力，另外速度对于红叶也是非常关键的。

战斗

战斗1	盾として
场所	エルム北寨
胜利条件	消灭7名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗2	热砂の死斗
场所	ゴナ砂漠南部
胜利条件	消灭6名敌军队长
失败条件	友军全灭/主角被击败

战斗3	热砂の死斗
场所	ゴナ砂漠东部
胜利条件	消灭8名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗4	热砂の死斗
场所	ゴナ砂漠北东部
胜利条件	打倒ゼクティ
失败条件	主角被击败

战斗5	战斗　ギデア阵地救援作战
场所	ギデア阵地
胜利条件	打倒ヒルダレイア
失败条件	主角被击败

战斗提示 需要注意的是在ヒルダレイア降到低空的时候，会在发射魔法飞弹后从乘坐的笤帚型飞行器后端发射高攻击力光线，“皮不厚”的玩家要在近战时注意观察对手，看到她调整飞行器角度就说明要发狠招，一定要尽快离开她的攻击轴线。建议选择克拉拉作为同伴，魔剑・煌雷的攻击力不仅高而且还能够趁BOSS飞在空中的时候回复HP，节省了药瓶的消耗量。



Phase 10 决战、化作闪耀之风

随着青蓝北方边境遭到袭击，众人得知了一个惊人的事实——被召唤到梦幻大陆恩迪亚斯的希尔达蕾娅拥有善恶双重人格，而更令人担忧的是贝尔加尔德帝国已经做好了决战的准备，即将对青蓝以及菲利亚斯王国发动全面进攻。与此同时，收到了来自苍真的信。



根据信上所说，我、希娜还有红叶来到了光风馆，但在这里除了苍真之外还有特莱哈尔特以及希尔达蕾娅！

“就让我们开门见山，结束这场战争吧。”原来在苍真被修玛利处决的时候被那个白衣男子Zero所救，更将“世界的守望者”这一使命赋予给了找不到自我价值、迷茫中的苍真，而现在苍真正在做的便是以第三方的角度作为调停者寻求和平解决战事、共同拯救这片大陆的方法。不过由于双方各持己见，最后大家还是不欢而散，不过从希尔达蕾娅口中得知塞克蒂已经脱离危险，正在安心休养。

大战最终还是无法避免，双方都最大限度地投入了战力，不过在心剑压倒性的实力下，虽然艰难但我们还是来到了特莱哈尔特搭乘的旗舰上。经过激烈的战斗，魔炮剑终于被击败，接下来就是我与特莱哈尔特的对决了。

“塞克蒂！”就在我被特莱哈尔特击败，即将被剑刺中的时候，塞克蒂挡在了我的面前。一个是她最尊敬的主人，一个是与她心灵相通的知己，也许塞克蒂无法阻止这两个人的战斗，但她却可以用自己的身体保护其中的一人。

“我将化为清风，永远守护着你们……曾经温柔地触碰过我内心的人呀，请你们不要再相互伤害了……这是我惟一的愿望……”看着化作无数光芒消失的塞克蒂，我与特莱哈尔特终于意识到了这场战争是多么的愚蠢、多么的没有意义，然而这代价却又实在是太高了……

“你又要留下我一个人离开吗……”因塞克蒂的死而受到打击的不仅仅只有我们，一直视塞克蒂为自己死去妹妹化身的阴森男基尔莱茵更是彻底绝望了。“已经没有了我所爱的妹妹，这片大陆对我已经没有任何意义了，就让这个世界堕入黑暗之中吧！”令人难以置信的暗黑力量在暴走的基尔莱茵身上涌动。“都来感受我内心的悲伤吧，然后所有人都在绝望中死去！”

流程

- 与シーナ以及クレハ一同前往光风馆
- 回到本阵后前往作战会议室
- 战斗1—战斗9

战斗

战斗1	中立地带北部决战
场所	トリグラフ台地
胜利条件	消灭7名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗2	中立地带北部决战
场所	ハルディアの废墟群
胜利条件	消灭6名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗3	野营地防卫战
场所	トライフェーン平原
胜利条件	消灭5名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗4	中立地带北部决战
场所	ロドム遗迹
胜利条件	消灭13名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗5	战斗　中立地带北部决战
场所	フィリアス南大桥
胜利条件	消灭7名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗6	中立地带北部决战
场所	西エディル平原
胜利条件	破坏5辆运兵车
失败条件	主角被击败

战斗7	中立地带北部决战
场所	ファルネウス神殿迹
胜利条件	消灭6名敌军队长
失败条件	友军全灭/主角被击败

战斗8	中立地带北部决战
场所	キュブラム回廊
胜利条件	消灭9名敌军队长
失败条件	友军全灭/主角被击败

战斗9	ベイガルド军本阵
场所	东エディル平原
胜利条件	击败魔炮剑ガラティン
失败条件	主角被击败

战斗提示 魔炮剑的攻击方式第一种是由剑身上的4个点发射贯穿性激光，除了提前杜比外玩家还能够通过攻击将发射口破坏；第二种攻击方式就是内藏在魔炮剑中央的巨型激光炮，虽然攻击力高但由于攻击前有明显征兆；第三种是在两边各放出雷属性和火属性的小型魔炮剑，由于耐久度地玩家可以很容易地将它们摧毁；最后一种就是魔炮剑向正前方的冲撞攻击，只要提前躲开它行进的轴线就很安全。



Phase 11 龙的箱舟与白骑士

随着基尔莱茵的暴走，整个恩迪亚斯大陆都被由黑暗力量制造的巨大冰壁所覆盖，这些如同结界一样的冰壁不仅阻隔了大陆与外界的一切联系，甚至连凤鸣都无法感应到里面的动向。幸好借助罗恩王巨大的海船——其实就是之前的王宫——众人算是平安逃离恩迪亚斯大陆来到了广袤的大海，但如何打破封印大陆的冰壁结界，即便是凤鸣也毫无头绪。除此之外，还有一件事情令凤鸣和罗恩非常担心，那就是如果让恩迪亚斯大陆继续被黑暗的力量所笼罩，那么在上次神魔大战中被封印的“神之器”将会复苏并再次出现在大地上。

所谓“神之器”，其实是由古代文明建造的超级武器，它的威力之大可以轻易毁灭整个世界。“神之器”的启动需要数量庞大的魂之力作为能源，而原本“无色”的“神之器”会因为吸收了不同性质的魂之力而归为“光明”或“黑暗”。在上次神魔大战中，光明一方的“妖精王之器”与黑暗一方的“海龙王之器”曾进行过毁天灭地的战斗并最终被分别封印在了恩迪



16看卡利斯 卡利斯对于玩家最大的贡献其实就是能够使用带圣属性攻击的心剑，相对于克拉拉的远距离连携技，圣剑□□△即能够净化不死系敌人又没有任何耗费，但威力低以及攻击范围小也是非常明显的弱点。△・△发动的黑洞攻击最大的用处在与能够在一段时间内停止范围内敌人的行动，与同伴配合甚至能够屈死BOSS级敌人。



亚斯大陆以及大陆外域的海底。大战结束后为了阻止日后“神之器”吸收魂之力再度苏醒，专门在恩迪亚斯大陆建造了3座天之塔用来吸收并分流整个大陆的魂之力——也就是说封印“神之器”是天之塔真正的作用，而净化大地以及改善各地的环境其实是副产物。现在的恩迪亚斯大陆充斥着黑暗力量，而“妖精王之器”则将会以黑暗的姿态出现。正如有善必有恶，光明与黑暗也始终会结伴出现，“妖精王之器”的出现势必会令外域海底的“海龙王之器”随后复苏，如果放任“神之器”之间的战斗，那么这次整个世界都将万劫不复，因此一定要在事态变得无法挽回之前控制“海龙王之器”，并利用“海龙王之器”打破冰壁结界，阻止“妖精王之器”的出现。

布拉恩奈玖，继承了“冰之魔女”称号的冰魔法使，与罗恩常年出航的目的一样，她也为了防止“神之器”的复苏而四处进行着调查。虽然同意协助我们启动“海龙王之器”，但作为条件她要跟随我们避免神器被使用在了错误的地方。

流程

- 与ジンクロウ一同从右下的出口出发
- 坐船到达ヴァレリア，发生与マオ对话的剧情
- 返回后选择与シーナ一同外出，在沙滩上发生剧情并获得“キレイな贝壳”
- 与シーナ一同返回后发生剧情，准备启动“海龙王之器”
- 前往森林地带，在最深处找到遗迹入口
- 启动“海龙王之器”，强行冲破冰壁进入恩迪亚斯大陆

Phase 12 勇者们的归还

流程

- 前往湖沼地带与ソウマ对话发生剧情
- 前往ラゴウ村，发生ブランネージュ和ゼロ对话的剧情
- 前往光风馆中庭，与成为精灵的ゼクティ相遇
- ゼクティ正式成为同伴
- 返回本阵后发生剧情
- 前往作战会议室发动シスイカン反攻作战
- 战斗1–战斗5

由于黑暗力量的大量涌出，整个恩迪亚斯大陆已经失去了以往的平衡，世界变得一片混乱。但就像我们为了阻止“神之器”复苏而努力一样，留在恩迪亚斯大陆上的其他人也都并没有放弃希望，大家都在用自己的方式与黑暗力量对抗着。在青蓝周边的湖沼地带，我们遇到了救助村民、封印混沌之门的苍真并从他口中得知了这段时间冰壁结界里面发生的事情。由于基尔莱茵暴走引发的黑暗力量失控以及特莱哈尔特的失踪，贝尔加尔德帝国已经名存实亡，而不受控制的黑暗力量不仅快速地侵蚀着整个大陆，那些混沌世界的妖魔也都越来越多地出现在了人们面前，虽然青蓝和菲利亚斯两国联手抵御住了妖魔的进攻，但对阻止黑暗力量的侵蚀却束手无策。在天水之塔，我们终于又见到了世界的守望者Zero，原来包括苍真、玛奥、布拉恩奈玖等人在内都是作为世界的守望者在背后为均衡世界的平衡以及放置“神之器”复苏而活动，现在拥有阻止“妖精王之器”启动、拯救世界不被黑暗吞噬这一相同目标的两队人联手，联合起恩迪亚斯大陆所有不放弃希望的人共同展开了对抗黑暗力量的反攻。

“你真的来了，基利亚……我一直坚信这要在这棵樱花树下就能够再次见到你……”是的，有的时候奇迹就会毫无声息地发生在我们身边。可能会觉得不可思议，但重点并不在这里，我只知道塞克蒂回来了，这就足够了……



战斗

战斗1	シスイカン反攻
场所	シスイカン
胜利条件	消灭8名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗2	セイラン解放作战
场所	アマラ湿原
胜利条件	消灭3名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗3	セイラン解放作战
场所	ホータン平野
胜利条件	消灭7名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗4	セイラン解放作战
场所	ゴナ砂漠东部
胜利条件	消灭7名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗5	セイラン解放作战
场所	コオウカン
胜利条件	打败コウリュウ
失败条件	主角被击败

战斗提示 再次与コウリュウ交手，过了这么长时间它依然没有长进……场地四周的杂兵会放弓箭阻碍玩家的进攻，虽然攻击力和攻击频率都不高，但还是会让人觉得讨厌，再加上要想追求高评价就更要先全灭它们了。


▲当コウリュウ缩入甲壳中玩家的所有攻击都不能对他造成伤害。

Phase 13 最后的圣战、初始之绊

流程

- 前往作战会议室
- 战斗1–战斗6

随着分别与炎羽、雷飞、叶桑以及黄龙会合，青蓝周边的黑暗军团已经基本扫清，接下来要做的就是协助克拉拉和卡里斯夺回菲利亚斯王城。在于罗恩共同战斗的这段日子，作为人类的代表克拉拉以及卡里斯对兽人族有了全新的认识。由于父皇被杀以及两国间的交战，包括两人在内都认为兽人是非常残忍、野蛮的种族，并极度仇视着青蓝。不过在接触了凤鸣、冰云以及经历了王国沦陷等一系列事件后，克拉拉以及卡里斯彻底改变了自己的认识。不仅如此，在联合对抗黑暗力量的战斗中，共同战斗的青蓝以及菲利亚斯的人民也都开始认识、理解对方。战争与灾难并不仅仅只会带来破坏与牺牲，在其中产生的友谊与信任是无法用任何东西可以替代的。



战斗

战斗1	フィリアス解放作战
场所	エルム北寨
胜利条件	破坏寨门
失败条件	主角被击败

战斗2	アストライア国境侵攻阻止
场所	シスイカン
胜利条件	消灭8名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗3	フィリアス解放作战
场所	エルム草原
胜利条件	消灭18名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗4	フィリアス解放作战
场所	西オラフ高原
胜利条件	破坏全部暗之门
失败条件	主角被击败

战斗5	フィリアス解放作战
场所	リュミエール街道
胜利条件	消灭13名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗6	フィリアス解放作战
场所	フィリアス城正门前
胜利条件	打倒魔铠剑
失败条件	主角被击败

战斗提示 与之前同第7章的战斗类似，玩家要打倒手持魔剑的BOSS。由于这次没有特莱哈尔特的干扰，因此战斗会轻松不少。魔铠剑士的移动速度不高但HP以及攻击力都要比之前的杰多提升不少。这里同样还是建议大家选择克拉拉作为同伴，不仅能够在平时帮助主角回复HP，更能够发动圣属性的连携技重创魔铠剑士。

16看仁九郎 连携技为释放爆弹，但无论是攻击频率还是伤害都很难使其成为主要攻击手段。心剑攻击方面，ダークミスト虽然能够持续伤害范围内的所有敌人，但需要的时间过长使用度大打折扣，ファントムアタック能够产生分身，倒是能够起到分担战斗压力的作用。

Phase 14 世界、永存心中



青蓝以及菲利亚斯的危机已经解除，最后要做的就是进入神秘的精灵之森，寻找天之塔。在精灵艾露雯以及风之精灵王（难以想像最高阶精灵居然长那样子……）的带领下，我们终于在菲利亚斯北方的精灵之森找到了被魔法隐藏起来的入口。在位于精灵之森深处的圣地，众人看到了寄存着精灵女王赛蕾斯蒂亚灵魂的巨大灵魂水晶。当年受到修玛利的要挟，菲利亚斯的国王杀死了精灵女王，赛蕾斯蒂亚的哥哥、痛不欲生的基尔莱茵除了发誓要报复所有的人之外更抽取了妹妹的遗传基因并借助炼金术赋予了塞克蒂生命，希望能够让她接替赛蕾斯蒂亚作为天风之巫女控制天风之塔。不过巫女的力量并不是能够这么简单就能够被复制的，即便是与精灵女王最为接近的塞克蒂一直以来都无法获得天风之塔的认可。不过根据精灵女王所说，只要能够获得风之精灵的喜爱，同样能够获得控制天风之塔的资格。听到这里众人全都想到了那个总是黏在塞克蒂身边的一坨，它不就是风之精灵王吗？

“记住，塞克蒂，虽然你是为了作为替身而被赋予了生命，但你有着只属于自己的命运，今后也一定要以‘塞克蒂’的身分寻找幸福。”看到塞克蒂获得巫女之力后，精灵女王语重心长地提醒着。“拥有我生前的记忆，一定令你的心非常辛苦吧，我最后的一个请求就是阻止基尔莱茵，不要让他再继续痛苦下去了……”

“能够感受到你的内心并不会成为我的痛苦，反而会成为支撑我信念的力量。请相信我们，精灵的女王，我们一定会救赎基尔莱茵痛苦悲伤的灵魂，净化这片大陆。”

天之塔恢复正常之后，充斥着恩迪亚斯大陆的黑暗力量却没有如人们预期的那样减少，反而开始向背面的大陆集结。经过凤鸣的分析，基尔莱茵一定是将同样是心剑士、能够接触灵魂与意识的特莱哈尔特作为触媒强制吸收大陆上的黑暗力量。

在塞克蒂的引领下，我们来到了贝尔加尔德帝国根据地的研究所。彻底打败了希尔达蕾娅负面人格之后，那个善良腼腆的眼镜娘学妹恢复了意识。从希尔达蕾娅空中得知基尔莱茵果然将特莱哈尔特带到了研究所北侧的黑之塔，打算将他作为触媒借助由古代技术制造的灵魂分流装置将黑暗力量强制引导向“妖精王之器”。

利用中央控制器我们被传送到了黑之塔，眼前的景象令人倒吸了一口冷气——努力保持着自我意识的特莱哈尔特整个身体几乎被机械和各种导线吞噬，而周围还被布下了强力的结界阻止外人靠近。不过基尔莱茵显然是低估了人们内心的力量，凭借着强烈的意志，希尔达蕾娅穿越了结界来到特莱哈尔特身边让他拔出了传说中究极的心剑。

终于迎来最终决战的时刻了，吸收了大量黑暗力量的“神之器”以“暗之神殿”的姿态出现在了恩迪亚斯大陆的天空上，好在救出特莱哈尔特、及时切断了“神之器”黑暗力量的来源，沉睡在“暗之神殿”的妖魔王艾鲁法琳还没有完全恢复。穿过封印之门，在深渊的最深处找到了被妖魔王凭依的基尔莱茵。没有完全恢复力量的妖魔王虽然强制羽化成型，但最终还是被拥有坚定信念的我们彻底消灭。随着我、苍真以及特莱哈尔特分别拔出了究极的心剑，被开启的暗之大门永远被封印了起来。

“塞克蒂……是你吗……”已入弥留的基尔莱茵还是马上就听出了是自己最珍视的人。

“基尔莱茵……我会以‘塞克蒂’的身分继续生活下去，所以你不会再感到悲伤了……”





“其实这结果我早就想到了……但如果不这样做，所有的悲伤、愤怒、憎根以及绝望都无法彻底被封印在暗之门的另一端……我们的族人以及这个大陆都无法获得真正的救赎……”

“难道你从一开始就打算一个人背负整个世界的罪恶！？”

“因为我相信能够被你选中的心剑士一定可以成功封印住那扇区分绝望与希望的大门……”

“……”

“我知道自己的所做是不能被原谅的，为了不让这种事情再发生我的灵魂会永远地看护着被封印的神之器……”

“不要说这些令人感到悲伤的话，我会一直陪伴在哥哥身边的……”

“赛蕾斯蒂亚……”

流程

- 前往フィリアス北部的高原地带，在地图的东北方与ラッシィ对话
- 战斗1
- 来到圣地エルナリート剧情结束后进入右侧的天风之塔并发生战斗
- 战斗2
- 回到本阵之后前往作战会议室
- 战斗3
- 前往セイラン北部的ゴナ砂漠，到达地图北部后发生战斗
- 战斗4—战斗5
- 回到本阵前往作战会议室
- 战斗6—战斗14
- 前往永久冻土的遗迹前放置制御コア
- 返回本阵前往作战会议室
- 战斗15—战斗18

战斗

战斗1	圣地への道
场所	幻惑の森
胜利条件	到达目标地点
失败条件	主角被击败

战斗2	天风の塔
场所	天风の塔最上阶
胜利条件	消灭7名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗3	暗との决战
场所	トライフェーン平原
胜利条件	打倒EVE
失败条件	主角被击败

战斗4	冰上の决战
场所	永久冻土の遗迹
胜利条件	打倒EVE
失败条件	主角被击败

战斗5	妖兽剑ミストルティン
场所	ベルグレール古代技术研究所
胜利条件	打倒妖兽剑ミストルティン
失败条件	主角被击败

战斗提示 妖兽剑本身并没有什么厉害的招式，首先它会分解成多节像蛇一样在场地上游走并攻击玩家，这里如果与凤鸣发动大范围连携攻击能够快速消灭剑身。当所有分节的剑身都被消灭后，妖兽剑会再次分节并一边围着场地绕圈一边用带有吹飞效果的武器攻击玩家。随着HP的减少，妖兽剑移动的速度以及攻击的频率都会上升，虽然会耗费些时间，但玩家只要等在它的必经之路上就可以比追着它打更安全地攻击到它。



战斗6	友军救出作战
场所	トリグラフ台地
胜利条件	消灭5名敌军队长
失败条件	主角被击败

战斗7	敌突出点攻击作战
场所	ハルディアの废墟群
胜利条件	破坏全部黑暗之门
失败条件	主角被击败

战斗8	フィリアス南大桥挟击作战
场所	フィリアス南大桥
胜利条件	消灭8名敌军队长
失败条件	友军全灭／主角被击败

战斗9	ロドム遗迹阵地强袭作战
场所	ロドム遗迹
胜利条件	破坏全部黑暗之门
失败条件	主角被击败

战斗10	リーベリア共同战线
场所	ファルネウス神殿迹
胜利条件	破坏全部暗黑之门
失败条件	主角被击败

战斗11	アイゼンザルクIV
场所	西エディル平原
胜利条件	破坏动力炉
失败条件	主角被击败

战斗12	アイゼンザルクIII
场所	キュブラム回廊
胜利条件	破坏动力炉
失败条件	主角被击败

16看罗恩 由于连携技基本都是需要直接面对敌人群，因此建议培养成为高HP高攻防的类型。由于是拔刀术，因此心剑的攻击相对更加需要玩家掌握攻击节奏以及出招时机。贰式拔刀术　连击闪刃□△・△强化后能够高效对目标造成伤害，但由于出招硬直时间长因此在攻击单体敌人时反而显得不好控制。

战斗13	最终防卫ライン突破作战
场所	东エディル平原
胜利条件	到达目标地点
失败条件	主角被击败

战斗14	アイゼンザルクV
场所	エルドゥーク丘陵
胜利条件	获得制御コア
失败条件	主角被击败

战斗提示 要想获得制御コア就必须先摧毁左右两边的防护装置。需要注意的是，被破坏后经过一定时间防护装置还会再生，因此建议大家先分别攻击两个防护装置尽量将目标的HP降到最少，之后再一起摧毁。

战斗15	暗の门
场所	封印の扉
胜利条件	到达目标地点
失败条件	主角被击败

战斗16	暗の门
场所	深渊入口
胜利条件	打倒キルレイン
失败条件	主角被击败

战斗17	暗の门
场所	深渊
胜利条件	打倒妖魔王エルファーレン
失败条件	主角被击败



战斗提示 茧的防御力和HP都相当高，玩家要做好打长期战的准备。BOSS的攻击方式很单一，定时喷洒的粘液没有攻击力但会令玩家的移动速度降到最低，而它惟一强力的攻击手段就是从尾部发射激光，但最多也就打掉1/2的HP且攻击频率不高。惟一会对玩家造成威胁的其实是周围的"花"，它们会定时分别放出雷弹、冰弹和火弹，如果玩家抗性不高很容易消耗掉大量的药瓶。

战斗18	暗の门
场所	深渊奥
胜利条件	打倒妖魔王エルファーレン
失败条件	主角被击败

战斗提示 BOSS的攻击非常套路化，翅膀扇风能够将玩家推开一定距离但基本不伤血、毒光线会长时间照射玩家控制的角色并在攻击结束后附加中毒效果，可以利用防御降低照射时的伤害而有克拉拉在身边加血，毒的作用可以无视、全屏攻击虽然无处可逃但攻击力不高、BOSS虽然也会定时放出3种属性的"花"，但只要每次都把留在BOSS身旁的打掉其他都对玩家构不成威胁。16在与妖魔王死磕的时候就是让电脑控制克拉拉，只要平时注意控制她的走位以及多用主角替她挡住攻击，基本上整场战斗用不了几个药瓶。顺便说一下，最终战主角为40级，克拉拉为33级，而她的加血技能每次可以回复21点HP。



通关之后

完成游戏看完通关画面后，系统会让玩家记录。读取通关记录可以进行2周目，其中继承道具、装备、资金以及灵魂碎片，但角色等级、角色能力数值、心剑强化等级以及同伴间关系都将恢复到最初阶段。另外，2周目可以在最初就前往"海龙王的遗迹"。

分支情节

Phase04

"ソウマ救出作战"结束之后与シーナ对话，并一同前往南部密林地带发生情节。选择"夏"获得灵魂碎片"海"且シーナ好感度上升；选择"冬"获得灵魂碎片"冰"且クレハ感度上升。

Phase05

与クララクラン一同前往フィリア·ティリス会获得灵魂碎片"圣"。

Phase06

与クレハ对话后一同前往セイラン中央部的处刑场，可以获得灵魂碎片"勇"。

与カリス对话后一同前往ハンヨウ，可以获得灵魂碎片"界"。

与ホウメイ对话后一同前往フィリアス南部の龙泉乡，可以获得"龙人のウロコ"。

Phase07

与シーナ对话后一同前往セイラン北部ラジムのオアシス，会发生情节。选择"1G"获得灵魂碎片"知"；选择"10G"获得灵魂碎片"水"；选择"100G"获得灵魂碎片"技"。

与ヒョウウン对话后一同前往ラゴウの村，可以获得"龙仙酒"。

与クレハ对话后一同前往ラゴウの村，可以获得"玄武の弓"。

Phase08

与カリス对话后一同前往フィリアス城西门前，可以获得"王家の纹章"。

Phase09

与ホウメイ对话后一同前往セイラン中央部的处刑场，可以获得灵魂碎片"守"。

前往广风馆的灵树前发生情节，获得灵魂碎片"战"。

与クララクラン对话后一同前往フィリアス北部のエルム北寨，完成"盾として"后可以获得灵魂碎片"护"。

Phase10

与ジンクロウ对话后一同前往フィリアス南部の山岳地带，可以获得灵魂碎片"月"。

Phase11

与シーナ对话后一同前往カイエン岛海岸，可以获得"キレイな贝壳"。

Phase12

与クレハ对话后一同前往ラゴウの村，可以获得灵魂碎片"命"。

前往广风馆与ソウマ对话，クレハ的友好度最高的话能够获得灵魂碎片"泪"。

前往广风馆与エルウィン对话，资金超过一定量就能够获得灵魂碎片"泪"。

前往广风馆与ヒルダレイア对话，能够获得灵魂碎片"魔"。

前往广风馆与マオ对话，累计完成战斗"モンスターハント"5次以上能够获得灵魂碎片"泪"。

前往广风馆与ブランネージュ对话，拥有一定数量的蓝色灵魂碎片就能够获得灵魂碎片"泪"。

Phase14

完成战斗"暗との决战"后与ゼクティ对话，一同前往密林地带就可以获得灵魂碎片"春"。

ゼロ的加人

当游戏进入到Phase12之后，如果玩家手中拥有的灵魂碎片"泪"超过3个，就可以在灵树开启"？？？の心に触れる"。开启3扇心门(也就是要消耗9个"泪")之后世界的守望者ゼロ便会加入。

灵魂碎片"泪"的获得方法

- Phase07的天水の塔
- Phase08の处刑台
- Phase10的天照の塔
- リュウナ与ラザラス附近
- 与ブランネージュ对话(需要拥有一定数量蓝色灵魂碎片)
- エルウィン(资金超过一定量)
- マオ(累计完成战斗"モンスターハント"5次以上)
- ソウマ(クレハ的友好度最高)
- 游戏最终章，封印混沌之门后低概率获得

宝箱与灵树

在地图上移动，经常会看到诱人的宝箱，但只有当玩家选择罗恩作为同伴共同行动的时候才能够开启宝箱。另外，在每一个地区当玩家封印了一定数量的混沌之门后会出现强化版混沌之门(会有特殊的画面演出)，但将其封印之后便能够种植灵树。灵树成长(玩家更换一次地图灵树就会长大)后玩家可以通过调查灵树获得灵魂碎片。需要注意的是，Phase10结束后根据剧情玩家所种植的灵树都会枯死，也就是说还需要再次封印强化版混沌之门才能够种植新的灵树，虽然麻烦但可以再次获得灵魂碎片而且品质要比之前的好。

区域	场所	宝箱	灵树奖励(前)	灵树奖励(后)
フィリアス南部	山岳地带	ムシャカブト	剑	辉
	丘陵地带	羽帽子	剑	辉
フィリアス北部	高原地带	—	光	风
	リュミエール街道	フレイムソード	光	风
中立地带北部	废墟群	圣骑士の铠	者	王
	回廊地带	—	者	王
セイラン南部	湖沼地带	—	水	天
	密林地带	海贼刀	水	天
セイラン中央部	平原地带	—	团	金
	湿地带	铁甲钩	团	金
中立地带南部	南部街道	柔道着	勇	霸
セイラン北部	ゴナ砂漠	猫耳カバー	冰	神
カイエン岛	森林地带	照准器	—	骑

16的推荐练级场所 游戏中玩家可以通过镜世界反复挑战已经打过的关卡，其中16认为最适合练级的是Phase14中的"最终防卫ライン突破作战"。这里不仅敌人密集而且出回复药瓶的概率也比较高。尤其是在2周目，配合凤鸣的强力范围技，能够在短时间内迅速升级。

灵魂碎片（敌人）

No	色	名称	掉落敌人种类
1	黑	ブラックアーマー	铠甲丧尸
2	青	ブルーメイジ	铠甲丧尸
3	黑	ブラックボウ	铠甲丧尸
4	绿	ハイエナ兵	犬型兽人
5	绿	トンビ鸟人	鸟人
6	绿	猫弓兵	猫型兽人
7	绿	人马兵	人马型兽人
8	白	剑豪狮子	狮子型兽人
9	青	冰结妖术士	山羊型兽人
10	绿	大弓兵	牛型兽人
11	绿	ブレイドスカウト	精灵族士兵
12	绿	机甲兵	机甲兵
13	白	ヴァイスクロイツZ	精灵族士兵
14	绿	ブラスローダーⅠ型	战车
15	绿	エルフコマンド	精灵族士兵
16	白	トーチアイ	古代兵器
17	白	コロッサスS	古代兵器
18	黑	ブローバー	魔法骸骨兵
19	绿	プチデビル	有翼小恶魔
20	绿	ベースト	史莱姆型生物
21	绿	オオコウモリ	蝙蝠
22	赤	ジョロウグモ(子)	蜘蛛
23	黑	ウォーム	蚯蚓
24	白	ギズモ	气体生物
25	绿	キルハウンド	猎犬
26	白	ゴーレム	石像兵
27	赤	デーモン	恶魔
28	绿	リザードマン	蜥蜴人
29	白	スケルトン	骸骨
30	黑	マミー	木乃伊
31	绿	ゴブリン	哥布林
32	绿	オーク准尉	兽人
33	赤	オーク准将	兽人
34	绿	オーク三等兵	兽人
35	赤	レッドアーマー	铠甲丧尸
36	黄	ジャッカル兵	犬型兽人
37	赤	タカ鸟人	鸟人
38	黄	雷弓兵	猫型兽人
39	青	青巾马兵	人马型兽人
40	黄	黄狮子雷刃	狮子型兽人
41	黄	电击妖术师	山羊型兽人
42	黄	雷弩弓兵	牛型兽人
43	青	サファイアスカウト	精灵族士兵
44	黄	スチームバロン	机甲兵
45	赤	ゼクティⅡF型	精灵族士兵
46	青	ブラスローダーⅢ型	战车
47	白	ヴァイスクロイツC	精灵族士兵
48	白	エンシエントハンター	古代兵器
49	赤	コロッサスR	古代兵器
50	黄	リトルデビル	有翼小恶魔
51	赤	レッドゲル	史莱姆型生物
52	绿	イビルバット	蝙蝠
53	赤	ジョロウグモ(亲)	蜘蛛
54	绿	スネークウォーム	蚯蚓
55	白	ヴェノムギズモ	气体生物
56	黑	忍犬	猎犬
57	赤	ファイアドラゴン	龙
58	黄	ストーンゴーレム	石像兵
59	赤	クロコダイルマン	蜥蜴人
60	赤	ワイト	骸骨
61	黑	グール	木乃伊
62	绿	ホブゴブリン	哥布林
63	赤	オーク少尉	兽人
64	青	オーク少将	兽人
65	赤	オーク二等兵	兽人
66	绿	オーク伍长	兽人
67	黄	イエローメイジ	铠甲丧尸
68	赤	レッドボウ	铠甲丧尸
69	白	白狼兵	犬型兽人
70	赤	炎弓兵	猫型兽人
71	赤	赤巾马兵	人马型兽人
72	白	冥兽王	狮子型兽人
73	赤	火炎妖术士	山羊型兽人
74	青	冰弩弓兵	牛型兽人
75	白	ヴァイスクロイツS	精灵族士兵
76	赤	ブラスローダーⅡ型	战车
77	赤	エルフナイト	精灵族士兵
78	赤	ワーニングアイ	古代兵器
79	青	コロッサスV	古代兵器
80	黑	メカスケルトン	魔法骸骨兵
81	青	チャイルドデビル	有翼小恶魔
82	绿	インプ	有翼小恶魔
83	绿	ダークベースト	史莱姆型生物
84	黄	オニコウモリ	蝙蝠
85	青	タランチュラ(子)	蜘蛛
86	绿	サンドウォーム	蚯蚓
87	白	フリーズガス	气体生物
88	黑	ケルベロス	猎犬
89	黄	サンダードラゴン	龙
90	黄	アーク恶魔	恶魔
91	绿	アリゲーターマン	蜥蜴人
92	黄	スパルトイ	骸骨
93	赤	ゴブリンブッチャー	哥布林
94	青	オーク中尉	兽人
95	绿	オーク少佐	兽人
96	黄	オーク上等兵	兽人
97	黄	イエローアーマー	铠甲丧尸
98	赤	イヌ兵	犬型兽人
99	白	ガルーダ	鸟人
100	白	ビーストスナイパー	猫型兽人
101	黄	黄巾马兵	人马型兽人
102	白	白狮子斩鬼	狮子型兽人
103	赤	炎弩弓兵	牛型兽人
104	赤	クリムゾンスカウト	精灵族士兵
105	青	パンツァーナイト	机甲兵
106	绿	ゼクティ　ツヴァイ	精灵族士兵
107	青	アビスナイト	精灵族士兵
108	青	アサルトアイ	古代
109	白	コロッサスブレインS	古代兵器
110	赤	ジュニアデビル	有翼小恶魔
111	黄	イエローゲル	史莱姆型生物
112	赤	オバケコウモリ	蝙蝠
113	青	タランチュラ(亲)	蜘蛛
114	黑	ドラゴンウォーム	蚯蚓
115	白	バルギスモ	气体生物
116	绿	ハウンド	猎犬
117	青	アイスドラゴン	龙
118	赤	リザードウォリアー	蜥蜴人
119	青	カワンチャ	骸骨
120	黑	古代の王	木乃伊
121	青	ゴブリンリッパー	哥布林
122	黄	オーク大尉	兽人
123	赤	オーク大将	兽人
124	青	オーク一等兵	兽人
125	青	ブルーボウ	铠甲丧尸
126	黑	黑狼兵	犬型兽人
127	青	ハヤブサ鸟人	鸟人
128	黑	异界の射手	猫型兽人
129	白	刚枪白马	人马型兽人
130	青	青狮子冰牙	狮子型兽人
131	白	闪光妖术士	山羊型兽人
132	白	アーマーセンチネル	牛型兽人
133	黄	プラズマスカウト	精灵族士兵
134	白	マシンジェネラル	机甲兵
135	青	ゼクティⅡS型	精灵族士兵
136	黑	ヤクトローダー	战车
137	赤	レッドアラート	古代兵器
138	黑	サイボーグスケルトン	魔法骸骨兵
139	赤	グレムリン	有翼小恶魔
140	黑	ポイズンベースト	史莱姆型生物
141	黄	スラッシュバット	蝙蝠
142	绿	Gスパイダー(子)	蜘蛛
143	白	ブレイズフォグ	气体生物
144	赤	忍犬　炎牙	猎犬
145	赤	ムシュフシュ	龙
146	青	グレーターデーモン	恶魔
147	白	恶灵の亲玉	骸骨
148	赤	プリンスゴブリン	哥布林
149	赤	オーク中佐	兽人
150	赤	オーク军曹	兽人
151	赤	レッドメイジ	铠甲丧尸
152	青	オオカミ兵	犬型兽人
153	黄	オウム鸟人	鸟人
154	青	冰弓兵	猫型兽人
155	黑	刚枪黑马	人马型兽人
156	黑	ダークスカウト	精灵族士兵
157	黄	アークロード	精灵族士兵
158	赤	コロッサスブレインR	古代兵器
159	黑	アイアンスケルトン	魔法骸骨兵
160	青	ガーゴイル	有翼小恶魔
161	黑	パープルゲル	史莱姆型生物
162	青	ヤシャコウモリ	蝙蝠
163	绿	Gスパイダー(亲)	蜘蛛
164	黄	オニグモ(子)	蜘蛛
165	绿	バーストギズモ	气体生物
166	青	忍犬　冰牙	猎犬
167	青	ティアマット	龙
168	赤	マグマゴーレム	石像兵
169	青	リザードソルジャー	蜥蜴人
170	黄	カイザーゴブリン	哥布林
171	青	オーク大佐	兽人
172	黄	オーク中将	兽人
173	黄	オーク上级曹长	兽人
174	青	ブルーアーマー	铠甲丧尸
175	白	フェンリル	犬型兽人
176	赤	赤狮子烈火	狮子型兽人
177	黑	ダークソーサラー	山羊型兽人
178	黑	ドレッドノート	牛型兽人
179	黄	ゼクティⅡ T型	精灵族士兵
180	黄	ブラスローダーⅣ型	战车
181	青	ジャッジメント	古代兵器
182	黄	コロッサスX	古代兵器
183	赤	バンパイアバット	蝙蝠
184	黑	ポイズンウォーム	蚯蚓
185	白	ダークスモーク	气体生物
186	黄	忍犬　雷牙	猎犬
187	黄	リンドブロム	龙
188	青	アイスロックゴーレム	石像兵
189	赤	ベリアル	恶魔
190	黄	リザードナイト	蜥蜴人
191	黄	ゴブリンマーダー	哥布林
192	黄	オーク特佐	兽人
193	青	オーク元帅	兽人
194	青	オーク曹长	兽人
195	黄	イエローボウ	铠甲丧尸
196	白	ワシ鸟人	鸟人
197	白	バステト	猫型兽人
198	白	ゴールデンナイト	人马型兽人
199	黑	黑狮子无双	狮子型兽人
200	赤	スチームナイト	机甲兵
201	黑	ゼクティⅡG型	精灵族士兵
202	黑	ロードオブダーク	精灵族士兵
203	黄	ストリクトアイ	古代兵器
204	青	コロッサスブレインV	古代兵器
205	黑	メタルボーンズ	魔法骸骨兵
206	绿	ネルベースト	史莱姆型生物
207	青	ダークバット	蝙蝠
208	白	スパーククラウド	气体生物
209	绿	ヘルハウンド	猎犬
210	白	ホワイトドラゴン	龙
211	绿	タロス	石像兵
212	青	ベルゼブブ	恶魔
213	青	レプリティアン	蜥蜴人
214	黑	黄泉の王	木乃伊
215	黑	ブラックメイジ	铠甲丧尸
216	黑	バードラー鸟人	鸟人
217	白	メフィストファレア	山羊型兽人
218	白	アウドラム	牛型兽人
219	黄	インスペクター	古代兵器
220	黄	コロッサスブレインX	古代兵器
221	黄	レッサーデーモン	有翼小恶魔
222	青	ブルーゲル	史莱姆型生物
223	黄	オニグモ(亲)	蜘蛛
224	黑	ハイパーウォーム	蚯蚓
225	白	ミスティックミスト	气体生物
226	黑	マスター忍犬	猎犬
227	黑	ダークドラゴン	龙
228	白	メタルゴーレム	石像兵
229	黄	アスタロト	恶魔
230	黄	リザードロード	蜥蜴人
231	青	キングゴブリン	哥布林
232	黄	オーク大元帅	兽人

收集魂之碎片 当玩家收集了一定数量的灵魂碎片后，便可以与凤鸣对话换取相应奖励：超过30个奖励魂のメダル、超过120个奖励魂のブレスレット、全部收集齐奖励仙女の秘传书。

灵魂碎片（文字）

No	色	名	角色技能
233	赤	火	チェインパワー
234	青	冷	チェインシールド
235	白	光	ヒーリングオーラ
236	黑	暗	エレメントブレイク
237	黄	马	ダッシュ技
238	绿	花	シルフの守り
239	青	海	トレジャーハント
240	黄	月	贯通率向上
241	黑	黑	空蝉の术
242	赤	胜	チェインクリティカル
243	黑	毒	カウンターアタック
244	青	水	ソウルチャージ
245	赤	武	アーマークラッシュ
246	白	精	对空射击
247	白	圣	圣なる力
248	黄	必	ファーストムーブ
249	绿	知	シンパシー
250	赤	勇	シンクロナイズ
251	绿	者	ロック技
252	黄	鸟	ダッシュ技
253	青	龙	チェインシールド
254	赤	赤	チェインクリティカル
255	赤	狼	チェインパワー
256	青	防	チェインシールド
257	绿	女	シンパシー
258	绿	种	ソウルチャージ
259	白	零	シンクロナイズ
260	黄	黄	ファストムーブ
261	黑	刃	チェインクリティカル
262	白	使	ロック技
263	青	冰	チェインシールド
264	赤	夏	ファストムーブ
265	黄	剑	チェインパワー
266	黑	云	アーマークラッシュ
267	青	士	ダッシュ技
268	绿	团	ロック技
269	赤	力	チェインパワー
270	绿	泪	ソウルチャージ
271	白	仙	シンパシー
272	黑	忍	空蝉の术
273	赤	虎	チェインクリティカル
274	白	盾	チェインシールド
275	赤	击	カウンターアタック
276	绿	魔	シンパシー
277	黑	杀	エレメントブレイク
278	绿	心	ソウルチャージ
279	青	界	ロック技
280	白	命	ヒーリングオーラ
281	黄	日	对空射击
282	白	白	圣なる力
283	赤	攻	チェインパワー
284	黑	妖	空蝉の术
285	绿	宝	トレジャーハント
286	黄	冬	贯通率向上
287	青	守	チェインシールド
288	赤	战	アーマークラッシュ
289	黄	电	ファストムーブ
290	绿	金	トレジャーハント
291	赤	将	シンクロナイズ
292	黄	琴	ダッシュ技
293	白	樱	シルフの守り
294	黑	萌	ソウルチャージ
295	白	骑	ダッシュ技
296	黄	技	カウンターアタック
297	绿	春	ソウルチャージ
298	青	双	シンクロナイズ
299	白	辉	贯通率向上
300	黄	风	シルフの守り
301	赤	王	シンクロナイズ
302	绿	秋	ソウルチャージ
303	白	天	对空射击
304	青	护	ロック技
305	白	神	圣なる力
306	黑	霸	シンクロナイズ

技能效果以及碎片组合方式

技能名称	效果	组合方式
アイスエフェクト	攻击时冰冻目标的概率上升	冰水／水虎／冷风／冬日／冷水／冷战／冰龙／冰云／冰剑／海战／水攻击／冰攻击／海龙王／冷风攻击
アサルトアーマー	攻击力上升／防御力上升	攻防／攻守／骑士团／攻防战
アドインバイタル	最大HP上升	白水／使命／命日／天命／命水／神命／知天命／龙神水／天神水
アンチエレメンツ	全耐性上升	白黑／天龙／神界／圣水／光辉／辉力／辉泪／金龙／辉风／神仙界／圣天使
アンチコールド	冰耐性上升	海女／海水／水鸟／黑海／水力／防水／水龙／黑海／冷夏／水天／冬鸟／冰月／水月／水精／冬月／海龙／海神
アンチサンダー	雷耐性上升	电光／夏云／黄龙／黄花／黄樱／电力／电击
アンチダークネス	暗耐性上升	黑鸟／黑云／黑龙／暗云／黑刃／暗黑／黑骑士／黑骑士团／暗黑骑士
アンチフレイム	炎耐性上升	防火／赤花／赤龙／火龙／火种／火天／火精／火攻／火花／火力／火攻／圣火／种火／花火
アンチライト	光耐性上升	白花／月日／春日／夏日／白日／白樱／白龙／日光／风光／日天／月光／天界／王女萌／知天使
イージスシールド	防御力上升／魔法防御力上升	龙神／守护／神龙／圣骑士／守护圣／守护者／守护神／圣女萌／圣骑士团／守护骑士
イベイドウイング	回避力上升	风力／白鸟／光风／海风／白云／春风／夏风／秋风／秋云／风云／战云／云海／风天使
イベイドガーダー	防御力上升／回避力上升	防风／女武将／女骑士／守护将
エイミングアーム	命中力上升	仙剑／夏月／圣剑／鸟月／双剑／勇将／女剑士／鸟战士
エンチャントアイ	魔法攻击力上升	魔力／魔女／知者／知力／妖魔／魔界／妖魔／魔神／魔女团／妖魔王／魔力攻击
ゴールドラック	获得资金上升	白金／黄金／神宝／金将
サンクチュアリ	魔法防御力上升	精神／风水／妖精／神圣／圣者／仙者／天使／神仙／天神／精神界／精神力／妖精王／妖精女王
スタンエフェクト	攻击时麻痹目标的概率上升	妖花／忍者／妖女／萌心／忍杀／电击技／忍者团
スピリチュアル	连携值增加速度上升	花月／樱花／水仙／花王／王女／马琴／秋水／秋樱／赤月／樱月／女心／心剑／双泪／月琴／风琴／仙女／女王／春光／天女／女神／心剑士／春夏秋冬／龙神仙女／花鸟风月
ソーサルディード	魔法攻击力上升／魔法防御力上升	精力／萌命／神魔／魔女萌／精神攻击／风水攻击
ソードストライク	攻击力上升／会心一击率上升	剑心／剑士／虎剑士／必杀剑／日光剑／光攻击／必杀攻击／圣战土
チャフプリースト	回避力上升／魔法防御力上升	仙界／神使／风水士／仙女萌／守护天使
ディバインアクト	命中力上升／回避力上升	云龙／海鸟／龙骑士／龙武将／鸟忍者／鸟武将
トップスピード	移动速度上升	白马／黑马／风天／种马／风精／使者／忍鸟／鸟使／骑马／神马／妖鸟／天马／神风／骑马团
バーストアタック	攻击力上升／命中力上升	王剑／剑王／女武者／风攻击／勇者王／力天使
ハイクリティカル	会心一击率上升	杀界／白刃／勇战／虎将／狼将／剑技／必杀／武神／神剑／天剑／宝剑／龙天神／狼武将／月光剑／必杀技
バイタルガーダー	防御力上升	防护／防战／防盾／黑金／骑士／金盾／宝盾／圣女／圣盾／白骑士／白骑士团
ピアースショット	武器贯通性上升	海月／零击／春月／秋月／技士／月天／必胜技
ピアーストライク	会心一击率上升／武器贯通性上升	月神／神技／龙虎将／战天使／战女神
ビーストアタック	攻击力上升／魔法防御力下降	龙虎／白狼／武者／虎狼／武士／白虎
フォースアタック	攻击力上升	攻击／剑击／力士／战士／武力／战力／勇士／武勇／勇者／剑圣／女战士／攻击力／攻击技
ポイズンダメージ	附加毒属性攻击	毒水／黑水／暗杀／王水／毒刃／毒攻击／暗杀团／暗杀剑
マジックセイバー	攻击力上升／魔法攻击力上升	知将／知勇／龙王／双龙／魔剑／魔王／火攻击／魔剑士／火力攻击／妖精剑士／暗黑魔王
ライトドラグーン	攻击力上升／移动速度上升	马力／天狼／马将／骑战／火鸟／精骑／鸟将／马武将／骑马战／马骑士／骑马武者
レベルゲイナー	取得经验值上升	春秋／零胜／胜者／胜战／必胜／战胜／将士／武将／王将／武王／王者／霸者／龙将／神将／霸王／虎武将／春秋霸王





卡通但不失气魄的游戏画面、空灵而悠扬的背景音乐，技巧与爽快并重的战斗绝对是本作吸引玩家的最大原因，以北欧神话为背景的故事用读童话书的方式为玩家娓娓道来也颇有创意，虽然每个角色的剧情相对独立，但是只要经历过所有的冒险之后将它们整合起来，又正好是一部恢弘壮大的叙事诗，5名主角究竟能否打破自己的宿命破除世界毁灭的预言，一切都会在游戏中为玩家揭晓。

奥丁领域	Atlus	A·RPG
PS2 オーディンスフィア		日版
2007年5月17日	1人	6980日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

互相交织的命运
破除终结的预言

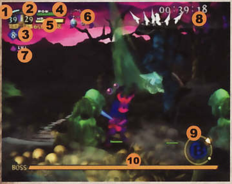
文 晴天　美编 anubis

基础操作



- L1 查看地图
- L2 人物状态
- 十字键 移动
- ↓ 捡取物品
- R1 吸取魔素
- R2 整理道具
- △ 魔法菜单
- ○ 打开道具栏 使用道具
- × 跳跃／取消
- □ 攻击／对话
- START 系统菜单
- ↑+□ 对空攻击
- ↓+□ 下段重击

战斗画面详解



1 武器等级

数值越高，角色的武器攻击力越强，靠吸取敌人死亡后出现的魔素提升等级。

2 HP等级

数值越高，角色的最大HP上限及防御力越高，必须食用游戏中的各种食品提升等级。

3 魔力槽

随着武器等级的提升，角色最多可学会6种魔法，魔力槽的数值与魔法前的数字相同才能发动相应的魔法，攻击性魔法对自己同样会造成伤害。

4 能量槽

角色进行物理攻击时会不断减少，只要原地站立约3秒就会自动回复，不足3格时会发出提示，如果归零角色会陷入"眩晕"状态，此时如果吸收魔素可以加快回复的速度。

5 体力槽

为0后角色死亡，但不会GAME OVER，游戏会自动从玩家进入死亡的区域前重新开始。

6 饰品

增加玩家能力或防止异常状态的饰品可以从商店中购买，之后在道具栏中使用就会自动装备，并且随时都可以根据情况更换。

7 异常状态

异常状态的等级最高为3，等级越高持续的时间越长。毒和燃烧会在一定时间内持续减少1%的HP，冻结后必须不断按←→键才可以挣脱，青蛙状态使用メタモルフォーズ或等待时间经过才能解除，青蛙状态下↓+□键为小跳攻击，×键为大跳攻击。

8 平面地图

敌人的所有动作和各种招式的攻击轨迹都会在这里进行显示，利用它观察BOSS的动作是战斗中必须掌握的一点。

9 关卡地图

游戏中的每个关卡都是一个环形区域，所以绕到敌人背后攻击也是后期常用的战术，其中黄色的圆点代表出口的位置。

10 BOSS体力槽

游戏中所有的敌人都会在其下方显示绿色的体力槽，而大型敌人还会在屏幕下方突出显示，如果有多个大型敌人出现会在血槽中出现分割线。

种子培养

在游戏中提升HP等级是相当重要的，不然后期可能会出现连杂兵都打不过的情况，当敌人死亡后如果不使用R1吸取魔素，使用道具栏中的种子就可以让它自动吸收魔素并成长。对于会结出2个果实的植物，如果魔素不足会出现"花蕾"的现象，此时攻击花蕾反而会使果实消失；如果结果后长时间不采取(普通攻击即可)，果实会枯萎掉落，虽然食用后效果不变，但是不能多次食用或留下果核。

全种子培养一览

种子	魔素	果实	食用次数	效果
マルベリーの种	5	マルベリーの实×2	1	HP+20、EXP+70
マゲルの种	8	マゲルの实（注1）	2	HP+30、EXP+120
バロメッツの种	10	ラム肉（注2）×2	2	HP+100、EXP+50
グレイプの种	12	グレイプの实	2	HP+45、EXP+250
ナップルの种	18	ナップルの实×2	3	HP+65、EXP+250
ルーワートの种		ルーワートのハーブ	无	高级料理必需品

注1：食用后留下的种子可以反复种植。
注2：必须消灭种植后出现的绵羊才能得到肉。



◀ローズマイルの种使用后不需要吸收魔素就会成长并陆续释放出12个魔素，可是在安全区域培养种子的好东西。

©ATLUS CO.,LTD 2007 ALL RIGHTS RESERVED.

魔法瓶合成

マテリアル【0】(0可以为任何数字)是合成所必须的魔法瓶，合成的规则其实非常简单：如果是瓶与瓶之间合成，最后得到的魔法瓶数值为之前两个魔法瓶的数值相乘，如果结果为3位数则只取后两位；如果是按照配方合成(即魔法瓶+曼陀罗)，那么合成时只以个位数为准，十位数越大，合成后得到的魔素越多(十位为9时会出现约20个魔素)。当然我们也可以利用游戏中的各种道具和魔法瓶进行合成来调节数值的大小，一般常用的方法为：种子或果核参与合成数值+1，骨头参与合成数值+3。



游戏进行方式



游戏中每个章节第1幕都会要求玩家选择战场，当地点上方的旗帜拥有“交叉的双剑”即为发展剧情的战场，反之则为自由战斗。战场的每个关卡第一次经过时都必须消灭所有敌人才能继续前往，过关后的评价共分为S、A、B、C、D五个依次降低的等级，越快完成战斗或受到更少的伤害评价就越高，评价的高低不影响固定奖励的出现，基本上获得C级以上的评价就可以收集齐游戏中所有的配方。

全魔法瓶一览

魔法瓶	使用效果	合成方案
アンチドート	解除“毒”状态	マテリアル【0】＋オニオンヌ マテリアル【6】＋トリカブ
ブリザード	在区域内形成暴风雪使敌人“冻结”	マテリアル【8】＋トリカブ
クーラー	不会受高温气流的影响，治疗“燃烧”状态	マテリアル【0】＋ハバニール
ドレイン	使敌人身上的魔素直接出现	マテリアル【4】＋オニオンヌ
エリクサー	回复HP到最大值	マテリアル【8】＋カロッチオ
ファイヤーエレメント	可以使3次受到的伤害无效化，同时攻击自己的敌人陷入“燃烧”状态	マテリアル【6】＋ターニー
ゴールド	出现大量的金币	マテリアル【8】＋トロルの奥齿
ヒール	回复200的HP	マテリアル【0】＋カロッチオ
アイスエレメント	可以使3次受到的伤害无效化，同时攻击自己的敌人陷入“冻结”状态	マテリアル【6】＋ハバニール
ジャグル	使掉落在地面的道具随机改变	マテリアル【2】＋トロルの奥齿
キラークラウド	制造死亡烟雾使接触到的敌人在3秒后即死	マテリアル【4】＋ターニー
ラックアップ	使敌人掉落更珍贵的道具	マテリアル【4】＋トリカブ マテリアル【6】＋オニオンヌ
メタモルフォーズ	治疗“青蛙”状态	マテリアル【4】＋ハバニール
ナパーム	在所朝方向直线上形成火焰对敌人造成连续伤害	マテリアル【2】＋オニオンヌ
ウーズ	使接触到的敌人暂时无法移动	マテリアル【2】＋ターニー
ペインキラー	在一定时间内使自己受到的伤害减半，而且不会被敌人的攻击弹飞	マテリアル【2】＋トリカブ マテリアル【2】＋カロッチオ
クイックグロワー	使自己周围一定范围内的种子立即结果	マテリアル【6】＋トロルの奥齿
リジェネレーション	一定时间内持续回复自己的HP	マテリアル【8】＋ターニー
シャイン	照亮黑暗区域	マテリアル【0】＋トリカブ
トキシック	在地面形成毒雾使接触到的敌人中毒	マテリアル【6】＋カロッチオ
アンリミテッドパワー	抑制POW槽的减少速度	マテリアル【4】＋カロッチオ マテリアル【2】＋ハバニール
ヴァリアンス	对敌人造成（自己目前HP−1）×5的伤害，之后自己的HP只剩1	マテリアル【8】＋オニオンヌ
ウォーマー	不受寒流的影响	マテリアル【0】＋ターニー
エクストラフォゾン	使用后出现25个魔素	マテリアル【8】＋ハバニール
ヨーグルト	使用食品获得的HP经验值翻倍	マテリアル【偶数】＋ミルク
ゼロカウント	使关卡的时间立即从0开始计算	マテリアル【0】＋トロルの奥齿

注：使用攻击或附加异常状态的魔法瓶会有丢出的动作，此时如果魔法瓶被攻击到就会掉落，而不会产生效果，并且它们都对自己有效。

全战场攻略指引

由于游戏中所有角色剧情中可选择的战斗场景都是相同的，惟一不同的只是每个角色的攻击方式，因此对付普通关卡中杂兵和中BOSS的方法几乎都是大同小异，所以在这里先为大家集中介绍每个战场敌人的特征和应对方法，之后的流程攻略中(以NORMAL难度为准)只会提及总BOSS的攻略方法。

吹き荒れる嵐の战场 亡国バレンタインの首都

这里一定要优先消灭空中飞行的敌人(尤其是魔法师)，如果地面同时有大量敌人出现的话，建议先使用跳跃拉开和敌人的距离，然后朝敌人所在方向使用サイクロン魔法就可快速清场。



BOSS　圣骑士ユニコーンナイト

由于敌人攻击后的硬直时间比较长，只要尽量在它的背后进攻就相当安全，一旦看到其转身面向自己就要迅速拉开距离。跳跃后的重刺距离不远，但是会发动数次，利用右上角的小地图判断BOSS的攻击已经结束后再上前继续进攻。最后的冲刺攻击有明显的低头动作，此时千万不要贪刀，及时利用二段跳就可轻松回避。游戏后期会出现同时面对两个的情况，基本战术和之前相同，建议将BOSS一个一个引出来消灭，当然利用它们站在一起的时机使用ナパーム也可以收到很好的攻击效果。

魔王の都市ネビュラポリス

女武神由于拥有浮空的能力，所以动作非常灵活，引诱她们发动俯冲攻击后就可以实行追击。地面的矮人族会不停地向前方抛掷炸弹，如果被爆炸后的气流波及到会造成很大的伤害，所以要随时观察自己附近是否有炸弹，多利用普通攻击将它们弹开即可。拿斧头的蛮族士兵也属于不能硬拼的敌人，正前方的蓄力三段斩威力不俗，前两次横斩对后方也有攻击判定，而且整个过程绝对不会被攻击中断，专心回避或多从后方进攻即可，最后还要注意他死亡时掉落的斧头，被劈到也不是闹着玩的。雕像类的敌人必须要接触到才会开始行动，使用对空攻击可轻松解决，这里的中BOSS仍然是猛将バーサーカー。



イルリットの深い森 妖精の森リングフォールド



同样是以消灭空中的敌人为主，不然敌方的魔法师会不断地使用火魔法让我方陷入“燃烧”状态，如果放任她们不管，甚至还会为敌人回复HP。狗熊的攻击力很高，而且出招时几乎无法中断，尽量利用它们攻击后的硬直时间进攻才是上策，当其HP减少到一定程度后，还会原地睡觉或喝蜂蜜回复HP，利用连续技一鼓作气干掉它们。战场中被青蛙扑到或被矮人族击倒后掉落的匕首碰到都会陷入“毒”状态，所以攻击时一定要看清楚，适时地使用防御就可避免中毒，当然购买“解毒のペンダント”就无须再担心这个问题，并且对付之后的BOSS也不会陷入很被动的局面。每个关卡中都会得到用于合成ナパーム的オニオンヌ，如果魔法值不足也可以考虑使用道具战术，不过只针对地面的敌人有效。

BOSS　森の守护者マンティコア

BOSS的动作非常灵敏，所以绕到后方进攻的战术对它是行不通的。正前方突刺攻击有两次攻击判定，只要掌握好攻击节奏就能完美防御减少伤害，如果不幸第一下中招也不要惊慌，长按住□键防御住第二下即可。跳起飞扑只要原地防御基本上都可以回避，如果此时到处移动反而更容易被打到并陷入“眩晕状态”，接着就只有挨打的份了。某些时候它还会使用尾巴向正前方泼洒大量的毒液，使用攻击或防御都可以避免中毒，而此时近身则可以对它的头部猛攻，算是最佳的进攻时机。



省时大法　每场战斗结束后，只要按住□键就可以让过关评价显示的速度大大加快。而在每章剧情中按下START键选择“ALL SKIP”还可以直接进入战斗部分，不过这样大家就不能体会到游戏剧情的魅力了。

ウィンターホルンの尾根

由于属于寒流地带，所以进入前玩家最好准备几个"ウァーマー"来避免持续受到冰冻伤害(伤害的数值会累计到过关评价中，如果追求高评价的玩家一定要注意)，一旦关卡通过，之后再进入这个区域将不再受到HP的伤害。场景中几乎所有的关卡都可以获得合成ウァーマー的ターニー，因为比从商店中购买划算，所以能节约下不少的金钱。

这里的敌人以冰精灵和雪人为主，推荐装备"耐冰のペンダント"。冰精灵本身



没有攻击力，但是会主动寻找玩家，一旦碰到就会陷入"冻结"状态，需要不断地按←→键才能挣脱；小雪人主要是跳跃攻击为主，看准其落地的时机就可以一口气消灭掉，对付大雪人则以背后攻击为主，切忌站在它的正前方，不然重拳和雪球攻击很难躲避，当其准备扔雪球时是最佳的攻击时机；空中狮鹫的羽毛攻击威胁不大，但是偶尔和玩家距离较近时会使用俯冲攻击。这里出现的中BOSS猛将バーサーカー攻击方式和之前的圣骑士相似，只要注意不要被旁边的冰妖精"冻结"即可。

BOSS　魂の冒涜者バゲベア

对付这个BOSS比较稳妥的方法是保持一定距离进攻，如果靠得太近很容易被强制弹开，由于其体积比较庞大，使用ナパーム可以快速削减它的体力，不过使用时方向一定要把握好。一段时间后它会在原地放出红色的魂状物体，此时千万不要靠近，一旦被红魂附着在身上会在一定时间内使自己的攻击无效，必须等待效果消失才能进攻。

ボルケネルン溶岩洞窟



和之前的雪山类似，不过这次受到伤害的原因则是由于高温气流的影响，利用场景中出现的ハバニールリ和マテリアル【0】合成クーラー仍然是最明智的方法，推荐装备"耐火のペンダント"。这里几乎所有的敌人攻击时都会附加"燃烧"状态，如果没有装备防御的饰品就使用クーラー尽快解除，不然很容易被敌人的攻击追打至死。蜥蜴类的敌人行动比较迅速，除了原地的旋转攻击外，还会向前方抛洒腐蚀液体，建议在它们还没有接近自己的时候使用↓+□的下段攻击将它们击倒再进行追击，当然保持一定距离施放サイクロン魔法也是不错的选择。火球系敌人的跳跃攻击很好回避，但是当其死后会原地自爆，杀伤力相当惊人，一旦看到它们的血条为空就要尽快跑开。

BOSS　炎の子バルカン

BOSS的攻击方式不多，惟一需要注意的仍然是让人非常被动的"燃烧"状态。最开始它会不时地使用空中的直线冲刺，只要看到它将剑拿起来使用下蹲就很容易躲过；如果玩家在一个地方滞留太长时间，她还会从空中跳下进行突刺攻击，并且还会伴随从内向外的火焰喷射，利用小地图很容易看到火焰的轨迹，而且只能使用二段跳才能完全回避。对付她推荐使用游击战术，抓住时机原地跳跃攻击效果也不错，但切忌贪刀，基本上攻击2～3次就是应该专心回避的时候了。

死の国エンデルフィア

这里的某些区域会出现"NO INDICATION"的提示，必须使用シャインオ才能照亮整个区域(可以使用场景中的トリカブ进行合成)，不然就只能跟着扛烛台的幽灵边移动边攻击，不但浪费时间，对回避敌人的攻击也造成了一定困难。蓝色幽灵系的敌人只有露出实体时攻击才能造成伤害，再加上它的攻击是属于全身范围，需要从后方多利用武器距离的优势进攻。地面和空中移动的透明敌人必须将它们引到烛台的光芒范围才能消灭，一旦看到自己受到了莫名其妙的伤害，就要尽快找到烛台等待它们现身。地刺和丧尸威胁不大，利用サイクロン魔法配合连续技可以轻松搞定。

BOSS　死神レイス

会自动找上门的BOSS，由于其经常出现在自己的正前方进攻，所以一看到它出现不要急于上前攻击，马上使用二段跳绕到其身后就可以回避掉大多数攻击。如果被其正面的毒雾击中会陷入"毒"状态，所以解毒のペンダント和アンチドート可以根据情况使用。当它从地底召唤出大量幽灵时，一定要马上脱离此范围，不然很容易被乱舞攻击扣掉不少HP。至于最后的"怨气攻击"由于可以从地图上判断轨迹，所以并不难回避。

タイタニア城下町

这里除了矮人族的带毒匕首外，魔法师绝对是很多玩家的噩梦，其不但会使用冰、火两种属性的魔法干扰我方，还会召唤飞刀辅助攻击，尤其是在承受攻击后还会瞬间移动，所以打起来非常耗时间。对付他们建议尽量用↓+□的重击，虽然无法阻止他瞬间移动，但是可以造成普通攻击约3倍的伤害，不过每一击消耗的POW槽比较多是需要注意的地方。空中敌人变为魔眼，它只会不停地释放绿色的光线，如果被击中会有很大几率陷入"眩晕"状态，之后只能被敌人无情地蹂躏。粘液怪在地图上用绿色突出显示，普通攻击只能造成很小的伤害，而且近身后还会被附体强制吸收HP，对付它只能使用ナパーム，但是默西迪丝的弓箭和奥斯瓦德处于变身状态时例外，如果事先没有准备可以在商店直接购买。这里的中BOSS是战士アックスナイト，属于换汤不换药的敌人，不过有魔法师的干扰难度有明显提升，多使用ナパーム可轻松解决。



改变宿命的征途

游戏开始会要求玩家选择游戏的难度(之后在游戏中按下START键可以在"OPTION"的"DIFFICULTY"内随时更改)，将小女孩移动到书的所在地依次按↓和○键就可以正是开始游戏，每完成一名角色的故事就会增加相应的故事书，加上最后的结局篇一共有7本书供玩家阅读。

格温多林 Gwendolyn

序章

在荒凉的战场上，格温多林从身负重伤的姐姐处得到了镶嵌有结晶石的圣枪，虽然这并不是自己想看到的结果，但战斗永远都是残酷的，更何况自己只是其中一颗被随意摆布的棋子。在长期的消耗战中，人数上并不占优势的魔王军团最终尝到了全军覆灭的恶果，本以为最后的神秘黑衣男子会一刀了结格温多林的性命，但他却以在胜负已分的战斗中不想造成无谓杀戮为由放走了格温多林。随后回到魔王宫殿的格温多林虽然带回了姐姐负伤战死的消息，但魔王奥丁却并没有改变侵略妖精国的初衷，只有那句"即使你费劲唇舌也不会让你的姐姐复活，还是为下次的出击做好准备吧"回荡在雄伟而庄严的宫殿大厅内。

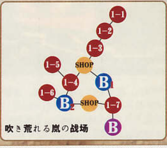
Practice

依次完成攻击、连击(连按4次□键)、二段跳(连按2次×键)、俯冲攻击(空中状态按↓+□)、吸魔、发动魔法、拾取道具、使用道具、种植果实(动作符合要求会出现"SUCCES"的提示)，最后消灭所有的敌人并在"EXIT"标记的地点同时按下↑和○键离开。



第1章

由于魔王军放弃了所有的据点向妖精国发动总攻，所以妖精女王准备使用"夹击战略"将魔王军一举歼灭，但在紧要关头却被赶到的格温多林阻止。消灭了魔法师召唤出的巨大邪龙，一直被妖精族拥有的结晶炉也终于落入了奥丁的手中，不过提供能源的炉火却莫名其妙地熄灭了，此时远处一名神秘的少女引起了格温多林的注意，看来她必定知道其中的原因……



BOSS　暴龙ベリアル

虽然BOSS的体积庞大，但是动作却相当缓慢，一开始先不要急于接近它，从地图判断出它吐出球状物体后，快速往反方向移动绕到其身后猛攻即可。如果在正面进攻危险系数很大，当BOSS吸气时要注意漂浮的物体也是有攻击判定的，一定要使用二段跳在空中进行回避，如果不幸被吸到它嘴里还会损失不少HP。

战场奖励一览

关卡	固定奖励
1-1	マルベリーの実
1-2	ラウンドマップ
1-3	ポットクロスパン
1-4	5G
1-5	ラックアップ
1-6	圣なる水晶
1-7	ペインキラー
BOSS ①	ポットクロスパン
BOSS ②	トキシック

开锁达人　很多玩家想必在每次过关后都是使用四次普通攻击的方法打开宝箱获得奖励，其实只要使用↓+□的重击就可以一次性打开宝箱，方便快捷还省事。

第2章

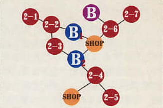
为了恢复结晶炉的动力，格温多林再次担负起了“抓捕魔女”的重任，所以在森林深处与魔女蓓尔贝特的一场激战在所难免。而更让人意外的是，随后赶到的奥丁却喝令两人不要再争斗下去，甚至从他和蓓尔贝特的对话中，格温多林也意识到奥丁和她的母亲有着不寻常的关系。这段不寻常的对话被闻讯赶来的布里刚将军听到，被抓住把柄奥丁只好无奈地将蓓尔贝特抓回了宫殿……

Event

进入2-1区域会进行“魔法瓶合成”的教学，依次捡起掉落的マテリアル[0]和オニオンヌ，再按○键打开道具菜单依次选择以上两件物品可以得到アンチドート。

Event

进入2-2区域会进行捕获“曼陀罗”（マンドラゴラ）的教学，在移动中经过特定的地点会出现特殊的“音效”提示，此时原地跳起就可以让隐藏在地底的曼陀罗现身，攻击它后获得オニオンヌ。接着会捡到新的配方书，按照上面的提示使用以下方式组合出“火焰瓶”（此时无法使用任何其他道具，如果玩家身上的道具过多，只有选择丢弃），最后利用它消灭掉出现的敌人过关。



イルリットの深い森

战场奖励一览	
关卡	固定奖励
2-1	ラウンドマップ
2-2	マテリアル【0】
2-3	マテリアル【0】
2-4	マグルの种
2-5	ブリザード
2-6	マジックレシピP
2-7	快食の指轮
BOSS ①	ローズマイルの种
BOSS ②	バロメッツの种

BOSS 魔女ベルベット

BOSS会不停地使用道具进行攻击，“毒瓶”制造的毒雾和原地的旋风魔法只要及时跳开即可，其中“火焰瓶”的威力相当高，一旦被击中大约会减少150左右的HP。当其跳到树上时是最佳的攻击时机，此时应快速移动到她的正下方，掌握好鞭子出现的规律原地跳起攻击就能收到很好的攻击效果。

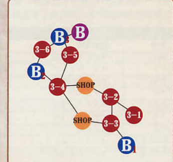
第3章

在蓓尔贝特的指引下，布里刚将军等一行人来到了雪山顶想从神龙处获得恢复结晶炉动力的“戒指”。看到自己的目的已经达成，他转过头来居然想杀掉已经毫无利用价值的蓓尔贝特，但随后赶到的格温多林阻止了他的恶行并放走了蓓尔贝特，另一方面，得知格温多林杀害了自己重臣的奥丁虽然明白事出有因，但是为了给自己的人民一个交待，他使用催眠魔法让格温多林陷入了沉睡……



BOSS 武将ブリガン

由于敌人有铁甲护体，所以初期造成的伤害非常小，推荐尽量站在他的双脚之间进攻就可以回避掉他的大多数攻击，当其弯腰时就是冲刺的前兆，一定要使用二段跳进行回避；如果看到他全身发红通常会进行喷火和跳跃攻击，此时只要和他拉开距离并保持移动状态就能躲过。铁甲会在受到一定伤害后掉落，4个全部脱落后有一段时间可以对他造成之前3倍的伤害。



ウィンターホルンの尾根

战场奖励一览	
关卡	固定奖励
3-1	マテリアル【0】
3-2	ラウンドマップ
3-3	グレイプの种
3-4	グレイプの种
3-5	10G
3-6	バロメッツの种
BOSS ①	星の首饰り
BOSS ②	マジックレシピZ
BOSS ③	ナップルの种

第4章

原来自从格温多林陷入沉睡后，黑衣人奥斯瓦德就将她接到了自己的宫殿居住，某天他将恢复结晶炉动力能源的“戒指”交给了格温多林，并希望借此让格温多林的脸上再次出现甜美的微笑。作为战士的格温多林最终没有因此而动摇，而是第一时间想到把这个宝物尽快交给自己的父亲奥丁，返回王都的格温多林见到了被布里刚灵魂附体的魔化奥丁，一番苦战后回复神智的奥丁希望格温多林回到自己的身边，但是已经看淡一切的格温多林还是选择继续过着平静的生活……

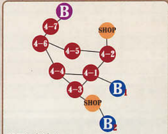


战场奖励一览	
关卡	固定奖励
4-1	5G
4-2	マテリアル【0】
4-3	タマゴ
4-4	ナップルの种
4-5	マグルの种
4-6	ラウンドマップ マジックレシピH
4-7	オムレツ
BOSS ①	マジックレシピT
BOSS ②	防御の腕轮



BOSS 魔王オンダイン

BOSS的攻击威力不俗，如果在正面进攻的话，千万不要贪刀，如果看到他有明显的蓄力动作就要及时跳开回避，因为被三连击命中，很容易被秒杀。当和BOSS拉开距离后，他有很大几率使用跳跃攻击，只要保持移动就不难躲过，将他的HP削减到一定程度，它还会使用巨大的流星锤进行攻击，此时一定要反方向迅速撤离，利用右上角的小地图观察铁球的运动轨迹进行回避才是上策。



魔王の都市ネビュラポリス

第5章

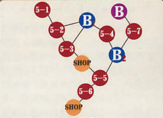
由于在城内一直等不到奥斯瓦德归来，孤独的格温多林终于担心起他的安危，在向其部下打听后，她找到了位于火山中的炎之国。从炎之国王处得知原来奥丁曾经将自己和他订下了婚约，但不久前却因为不知名的原因反悔了，而当格温多林向他追问奥斯瓦德的下落时，他更是觉得自己受到了羞辱，并下令士兵活捉不愿意妥协的格温多林。在炎之洞窟的最深处，战胜了预言之龙的格温多林救下了奥斯瓦德，炎之国王最终承认了他们并悻悻地离开。

Event

从右侧的蓝色传送点离开可以进入街道并进行料理的教学，依次捡起所有掉下的物品后，进入左侧的料理店选择“高亮显示”的菜谱就可以提升最大HP和获得一定量的HP经验值，以后玩家可以利用这个方法提升自己的能力，当然前提是要拥有相应的配方书、材料和金币。



战场奖励一览	
关卡	固定奖励
5-1	マジックレシピC
5-2	ラウンドマップ
5-3	タマゴ
5-4	マテリアル【0】 ナップルソルベ
5-5	マジックレシピX スパイシーチキン
5-6	ローズマイルの种
5-7	マテリアル【0】 アイスとクーリ
BOSS ①	あぺんとパン
BOSS ②	キラークラウド



ボルケネルン溶岩洞窟

BOSS 预言の龙レヴァンタン

虽然敌人的体积小，但是实力却不一般，和它战斗的原则就是在其后方跳跃进行攻击（切忌使用俯冲），这样就可以回避掉细小激光造成的伤害，当其落地后会使用冲撞攻击，跳跃回避后利用它的硬直时间可以对其一阵猛攻。其伤害最大的招式前兆为飞到很高的空中，此时只要朝反方向一直移动就能躲过。

硬币的种类 游戏中一共存在5种硬币，虽然在消费时面值相同，但料理或茶店却只收取特定的硬币，尤其是第三种硬币，由于只能在后期的高难度关卡中才能获得，所以消费时一定要谨慎。

第6章

照顾奥斯瓦德的日子渐渐过去，格温多林终于发现自己对这个狂妄的男子产生了不应该有的感情，醒来的奥斯瓦德告诉格温多林自己之所以有如此强大的力量，全是因为自己将灵魂出卖给了冥界的死之女王，并且他的亲人一直隐瞒着自己正当格温多林陷入沉思的时候，奥丁的部下前来通报，妖精国不久前向王都发动了一次猛烈的进攻，并抢走了格温多林交予给奥丁的"戒指"。格温多林最终还是选择了"忠诚"，只身前往妖精国取回拥有重大意义的宝物。

Event

商店内出售的"大きいカバン"是可以放入8个道具最高级包裹，加上最开始身上携带的2个，玩家一共可以拥有6个包裹，总共携带道具数量为48个。

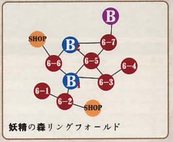
战场奖励一览

关卡	固定奖励
6-1	マテリアル【0】
6-2	10G／プラリネチョコ
6-3	マジックレシピB
6-4	ルーワートの种 コンソメスープ
6-5	5G／フォンダンショコラ
6-6	野菜サラダ
6-7	ラウンドマップ
BOSS ①	マテリアル【0】
BOSS ②	20G



BOSS　妖精の女王メルセデス

BOSS的攻击几乎都是前方的连续火焰喷射，所以一直跟随她移动并进攻非常安全，如果不幸被击中，一定要长按□键防御住后续攻击，不然HP会减少得相当快。战斗中一定要优先消灭空中出现的弓兵，如果玩家和BOSS距离相隔太远，还可以利用她原地回复的时间猛攻。



终章

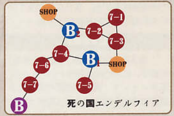
为了拯救奥斯瓦德的灵魂，格温多林再次来到奥丁的面前恳求他能够告诉自己前往冥界的方法，而作为交换条件，她也承诺在成功救出奥斯瓦德后必定将"戒指"献给奥丁。在最后的死亡宫殿，格温多林终于凭借自己的力量击败了死之女王，而随之带来的则是冥界之门将永远关闭，格温多林永远无法回到属于自己的世界。

就在整个冥界即将崩塌前，奥丁突然现身救走了两人，而经过这件事之后，格温多林也终于明白了奥斯瓦德对自己的重要性，为了证明自己对他的爱，她决定不履行自己的诺言而将"戒指"永远留在自己身边，一旁的奥丁虽然无法忍住心中的怒火，但是由于之前自己的确亏欠格温多林太多，最后他决定成全两人，女武神的传说也暂时告一段落……



战场奖励一览

关卡	固定奖励
7-1	マジックレシピS
7-2	マテリアル【0】
7-3	10G
7-4	ラウンドマップ
7-5	マテリアル【0】
7-6	マテリアル【10】
7-7	ローズマイルの种
BOSS ①	マテリアル【0】
BOSS ②	ローズマイルの种



BOSS　死の女王オデット

虽然是最终BOSS，但是实力的确不敢恭维。当她弯腰的时候，一定要朝反方向跳开来回避触脚的攻击；如果看到其放出旋转镰刀就是最佳的进攻时机，利用小地图看清楚轨迹近身猛攻即可；如果看到她变为一个黑球，一定要保持移动状态以回避威力巨大的锁定攻击；伤害到一定程度后，她还会伸出许多触脚回复HP，此时需要利用俯冲攻击绕过它们才能直接攻击本体。

科尼利厄斯 Cornelius

序章

在泰塔尼亚的宫殿里，虽然国王一再劝说科尼利厄斯不要再留恋亡国的公主，但是为了遵守自己的约定，最后他还是放弃了和邻国的公主结婚的计划只身前往了两人约定相见的密林深处。可当自己从睡梦中醒来的时候，却已经身处于地狱的深处，甚至连样貌也发现了改变，在一个神秘声音的指引下，他举起了手中的宝剑准备获得"死之女王"的允许而离开这个鬼地方，而在密林深处等待他的竟然是……

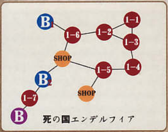
Practice

二段跳后按下↓＋□键可以使用旋风斩，通过十字键可以控制攻击命中后的反弹方向。



第1章

死之女王对科尼利厄斯拿着结晶石之剑感到非常惊讶，因为通常掉入冥界的都是罪孽深重的凡人，没有理由会拥有如此强大的武器，而为了阻止科尼利厄斯离开，一场恶战在所难免。胜利后死之女王终于允许科尼利厄斯离开，不过却警告他一旦离开这里将会进入魔王奥丁的领土，很有可能在两军交战的地区被误伤而亡……



BOSS　死の女王オデット

空中的旋风斩非常好用，控制好反弹的方向可以跳到上方连续造成多次伤害，之后一定要把握好进攻的时间，大约攻击5秒左右就要朝两边进行回避，不然很容易被触脚攻击中断。锁定和镰刀攻击和之前一样，可以考虑绕到BOSS的后方进攻就比较安全。

战场奖励一览

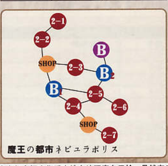
关卡	固定奖励
1-1	ラウンドマップ
1-2	10G
1-3	マルベリーの実
1-4	マテリアル【0】
1-5	ナパーム
1-6	マテリアル【10】
1-7	アンリミテッドパワー
BOSS ①	解毒のペンダント
BOSS ②	10G

第2章

穿越国境的科尼利厄斯果然被奥丁军队抓获并成为了俘虏，但是看到其手中的结晶石之剑，奥丁回想起这曾经是自己赠送给泰塔尼亚王国的礼物，最后他决定让科尼利厄斯用实力证明自己的身分，前往布里刚所居住的宫殿取得他喝酒用的角杯。其实生性狂暴的布里刚一向都对兽族人拥有很大的偏见，科尼利厄斯才刚一开口他就提出必须用科尼利厄斯身上的毛皮来进行交换的无理要求。一语不和的两人终于打了起来，最后获得胜利的科尼利厄斯从奥丁那里得知自己中了兽化的古老诅咒，必须具有强大魔力的人才有办法解开，随后他命令格温多林护送科尼利厄斯返回泰塔尼亚国的边境。

战场奖励一览

关卡	固定奖励
2-1	マテリアル【0】
2-2	ラウンドマップ
2-3	グレイプの种
2-4	マグルの种
2-5	マテリアル【0】
2-6	マテリアル【0】
2-7	幸运の石
BOSS ①	ファイヤーエレメント
BOSS ②	マテリアル【0】 マジックレシピU



BOSS　武将ブリガン

周围的矮人族杂兵会不时地扔出炸弹，进攻时一定要非常小心，先和BOSS拉开距离后，可以趁其投掷斧头的时候利用旋风斩快速近身猛攻。当其全身发红时的喷火只要在他的两腿之间就可以轻松回避，至于疯狂的跳跃躲避时间不好把握，还是迅速撤离再寻找进攻的机会。





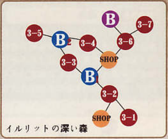
商人的道德

游戏中购买任何物品后，商人都会把它们丢在地上让玩家自己捡，虽然态度十分恶劣，但却没有"消费者权益协会"让大家投诉，不过游戏通关之后大家还会知道商人的真实身分其实是……

第3章

返回泰塔尼亚王国的科尼利厄斯在宫殿内看到了和自己一模一样的男子，而且他还答应了国王的要求准备和邻国的公主结婚，并动身前往密林深处与科尼利厄斯之前约定的女子彻底诀别，最后他冒死现身告诉国王自己才是真正的王子，但是此时他的相貌和手中所拿的宝剑却无法证明这一切。最后赶到密林深处的科尼利厄斯见到了伪装成自己的男子，将其击败后他才表明自己的身分是蓓尔贝特的哥哥因库维，而自己之所以这样做完全是不想让自己的妹妹和身中兽化诅咒的人再有任何瓜葛。此时远处传来了蓓尔贝特的声音，想起自己现在的面貌，科尼利厄斯还是没有勇气面对自己的心上人，无奈地离开了……





イルリットの深い森

战场奖励一览	
关卡	固定奖励
3–1	タイタニアの法律
3–2	グレイプの种
3–3	バロメッツの种
3–4	ローズマイルの种
3–5	5G
3–6	グレイプの种
3–7	月の首饰り
BOSS ①	ラウンドマップ
BOSS ②	マジックレシピY

BOSS　假ベルベット

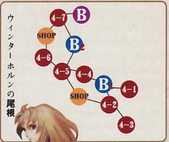
BOSS的攻击方式和之前一样，主要集中回避"火焰瓶"的攻击即可，加上旋风斩可以滞空的好处，当其站在树上时只要保持攻击就能回避掉所有的攻击，很快便能结束战斗。

第4章



在王国街道上徘徊的科尼利厄斯从魔法师那里得知，雪山顶拥有至高智慧的巨龙可能会知道解除他身上诅咒的方法，尽管自己之前对魔法师一直存有偏见，但是眼下连科尼利厄斯自己也想不出更好的办法，只好姑且一试。历经千辛万苦来到目的地的科尼利厄斯终于见到了体型庞大的巨龙，但还没有等自己开口，巨龙就以他身上所背负的宝剑曾经伤害过自己的同伴并抢走了龙蛋为由向他发起了进攻。胜利后了解到真相的巨龙将科尼利厄斯送到了数年前灭亡的瓦伦戴尔王国，因为这个曾经在大陆上风光一时的魔法国家现在正居住着和科尼利厄斯一样被兽化的居民……

战场奖励一览	
关卡	固定奖励
4–1	マテリアル【0】
4–2	5G／マジックレシピF
4–3	圣なる水晶
4–4	バロメッツの种
4–5	ラウンドマップ
4–6	マテリアル【0】 マジックレシピJ
4–7	マテリアル【0】 バレンタインの漂着
BOSS ①	ミルク／ヨーグルトのムース
BOSS ②	マジックレシピR



ウインターホルンの尾根

BOSS　暴龙ワーグナー

BOSS的体积非常庞大，通常会扇动翅膀引起许多旋风气流，注意观察右上角的小地图在空隙的地方进攻才能保证安全。之后会陆续出现冰、火两种精灵，它们对玩家的干扰很大，不过为了争取更多的进攻和回复时间，一定要优先装备"冻结"无效的饰品。多利用二段跳后站它的头上进攻比较好，这样能够回避威胁巨大的喷火攻击和俯冲攻击。



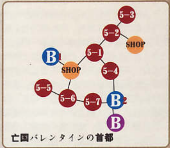


第5章

科尼利厄斯从当地居民口中得知，要想解除兽化的诅咒必须要收集瓦伦戴尔曾经制造出的魔法金币，另一方面，了解到蓓尔贝特已经前往妖精国与奥丁魔王军团争夺结晶炉战斗的最前线时，科尼利厄斯决定亲自去一探究竟。果然在最前线的战场上，科尼利厄斯目睹了妖精国公主为了夺回启动结晶炉"戒指"而向蓓尔贝特开炮的一幕，经过一场激战，之前在地狱引导科尼利厄斯的亡灵再次出现抢走了"戒指"，原来它就是瓦伦戴尔王国的先皇，由于心中存在怨恨，他早就计划按照预言所说打开结晶炉让世界走向毁灭，为了不再让作为瓦伦戴尔国公主的蓓尔贝特继续为此痛苦下去，激发体内潜能的科尼利厄斯最终夺回的"戒指"，接着便由于体力透支而昏迷了过去……



战场奖励一览	
关卡	固定奖励
5–1	タマゴ
5–2	ルーワートの种
5–3	マルベリーの种
5–4	5G
5–5	マジックレシピV
5–6	マテリアル【0】
5–7	ローズマイルの种
BOSS ①	10G
BOSS ②	ラウンドマップ サーモンヴァブール



亡国バレンタインの首都

BOSS　妖精の女王メルセデス

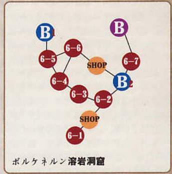
屡试不爽的"旋风斩战术"仍然是克制BOSS的法宝，只要把握住攻击后的移动方向甚至可以一直跟着BOSS的移动轨迹持续攻击过去，注意POW不足时尽快远离并等待回复即可。

第6章

某天哥布林袭击了居住在地下的兽族并抢走了大量魔法金币，虽然没有感恩的心无法利用金币来实现自己的愿望，但是它们却声称自己是受到国王的委托才这么做的，而将金币全部丢入熔岩才是真正的目的。知道事情不妙的科尼利厄斯果然在火山口的圣域见到了瓦伦戴尔先皇的亡灵，虽然他的遭遇令人同情，但是并不能因此而让整个世界的人与其陪葬，最后他拿出了之前抢得的龙蛋召唤除了预言之龙，关系世界存亡的战斗随即展开。虽然获得了胜利，但是瓦伦戴尔的先皇却告诉科尼利厄斯其实他的父王才是让他兽化的真正元凶，而他身上的宝剑则是数年前其父王弑父后留下来的……

BOSS　预言の龙レヴァンタン

几乎没有任何难度的BOSS，当其朝前方吐出火焰时原地跳起猛攻即可，落地后低头就预示着准备冲刺后，专心回避后很长的硬直时间是最佳的攻击时机。



ボルケネルン溶岩洞窟

战场奖励一览	
关卡	固定奖励
6–1	5G
6–2	10G／エビのペペロンチーノ
6–3	タマゴ
6–4	シュトゥルーデル マテリアル【10】
6–5	マテリアル【10】
6–6	ヴィシソワーズ
6–7	ラウンドマップ マジックレシピM
BOSS ①	パラチンケン
BOSS ②	20G

环保的游戏世界　打开道具栏选定道具后同时按下↑+○键可以丢弃道具，但是玩家只要切换场景再回来这些东西就会踪影全无，虽然非常环保，但如果你在商店买了东西忘了捡而离开的话……

终章

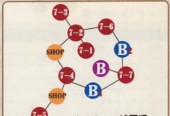


返回泰塔尼亚的科尼利厄斯在无意间听到了国王和魔法师的对话，原来魔法师在不久前得到了记载着变身秘术的书籍，至于数年前弑父的真相其实是科尼利厄斯的祖父在与魔法师召唤出来的魔物战斗时不幸战死，从此他的父王就成为了傀儡皇帝，而当得知科尼利厄斯不惜放弃荣华富贵与亡国的公主产生爱情时，他为了惩罚科尼利厄斯便将他变成了现在的模样，好让他无法继承王位。同时，对预言深信不疑的魔法师一直认为当现今的世界毁灭后一定会再度诞生新的世界，所以不断地寻找预言中提及的5件物品，甚至在不久前他还设计从蓓尔贝特那里抢到了“戒指”，现在正将她关在城市的下水道内。

科尼利厄斯利用自己的力量救下蓓尔贝特后，一直受魔法师控制的暴龙也在临死前与魔法师同归于尽，而当国王想将王位传给他时，科尼利厄斯深知自己现在的模样已经无法得到民心而拒绝，最后他来到曾经与蓓尔贝特约定的地点，而在那里等待的正是早已明白一切的蓓尔贝特，在互相许下爱情的诺言后，诅咒王子的故事终于告一段落……

BOSS 暴龙ベリアル

这场战斗绝对是目前为止最为艰难的，虽然暴龙的吸气等攻击可以绕到其背后躲避，但是周围的魔法师不断施放的各种魔法非常烦人，如果实力不足的话，很容易陷入不断回复而无法进攻的尴尬局面。这里向大家推荐一种比较极端的战法，就是在战斗前从地图左下角的商店购买或在其他战场合成5个以上的ナパーム，战斗一开始就直奔BOSS的身后使用，只要注意回避魔法师的攻击很快便能获得胜利。



タイタニア城下町

战场奖励一览	
关卡	固定奖励
7–1	10G／マジックレシピK
7–2	10G
7–3	10G／マテリアル【10】
7–4	10G
7–5	10G
7–6	10G
7–7	ラウンドマップ
BOSS ①	10G／マテリアル【10】
BOSS ②	10G／マテリアル【20】

默西迪丝 Mercedes

序章

由于魔王军队已经以抢夺结晶炉为目的向妖精国发起了进攻，所以作为公主的默西迪丝一直都希望能够与母亲一同前往战场击退来犯的敌人，但是妖精女王最终并没有允许她和自己同行，而是让其安心地留守妖精国保证后方的支援补给。在两军的混战中，由于魔王军采取了孤注一掷的极端战术，在人数上拥有优势的妖精军队很快便节节败退，最后魔化的奥丁击败了妖精女王夺得了结晶炉。临死前妖精女王将王位传给了默西迪丝，并希望她夺回被抢走的结晶炉，因为结晶炉所吸取的魔素正是维持妖精族生命的重要能量……

Practice

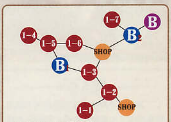
连按2次×键进入“飞行模式”，在飞行中玩家必须按↓接触地面或×键才能落地；POW槽转化为了弹药数量，如果发出提示就必须落地后按□键才能装填新的弹药，增加了长按□键的跟踪射击(需要一定射程才会自动跟踪)。



第1章

由于妖精女王才去世不久，国师梅鲁维以年幼的默西迪丝还不宜处理政务为由暂时掌管起了国家的事务，而其他大臣也早已看出了梅鲁维的野心，不过眼下还是应该先夺回属于妖精国的结晶炉，最后在大臣的指引下，默西迪丝前往密林寻找之前侍奉母亲的宫廷魔法师贝尔德，并希望借助他能够操纵龙族的力量使妖精国尽快展开反攻。在森林中的水潭，默西迪丝由于惊吓而将弓箭掉进了深不可测的泥潭，此时一只青蛙出现并以实现它的一个愿望为交换条件帮她找回了弓箭，之后早已被梅鲁维收买的魔法师出现并召唤出了暴龙，胜利之后摆脱控制的暴龙提醒默西迪丝赶快返回妖精国，因为内乱的战火说不定已经爆发，至于青蛙的愿望，默西迪丝则早已忘得一干二净……





イルリットの深い森

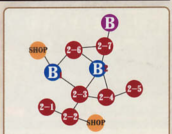
战场奖励一览	
关卡	固定奖励
1–1	マルベリーの実
1–2	ラウンドマップ
1–3	マテリアル【0】
1–4	ブリザード
1–5	ローズマイルの种
1–6	クイックグロワー
1–7	圣なる水晶
BOSS ①	マジックレシピD
BOSS ②	ポットクロスパン マテリアル【10】

BOSS 暴龙ベリアル

基本的原则还是绕到BOSS的身后进攻，由于这次有空中飞行的能力，所以在BOSS吸气时地面的物体就没有了任何威胁，如果子弹耗尽一定要确保和BOSS拥有足够远的距离再进行装弹，不然很容易被掉落的物体打到。

第2章

虽然国家有半数以上的大臣选择了投靠梅鲁维，但是在余下忠臣的鼓励下，默西迪丝还是决定向王宫展开反攻。最后在王宫的花园内，本以为稳操胜券的梅鲁维却得知自己的大多数部下莫名其妙地变成了青蛙，恼羞成怒的他叫出魔剑士奥斯瓦德向默西迪丝发起了进攻。在大家的共同努力下，内乱终于平定，此时和默西迪丝拥有约定的青蛙也再次出现在了她的面前，并希望她能够履行之前的诺言满足自己的愿望。原来青蛙本身是人类，而要解除诅咒惟一的方法就是让拥有强大力量的妖精吻自己一下，所以从各方面来讲，默西迪丝都是最佳的人选，不过显然默西迪丝并没有做好心理准备，最后她希望青蛙能再给她一点时间来调整自己的心态……



妖精の森リングフォールド

战场奖励一览	
关卡	固定奖励
2–1	ラウンドマップ
2–2	バロメッツの种 マルベリータルト
2–3	アイスエレメント
2–4	5G
2–5	圣なる水晶
2–6	ローズマイルの种
2–7	ポトフ
BOSS ①	10G／マテリアル【20】
BOSS ②	マテリアル【10】

BOSS 魔剑士オズワルド

一开始BOSS的攻击频率很低，先消灭掉空中的敌人，再利用子弹可以将敌人击退的特点可以对他造成连续伤害。如果看到他全身发黑就要立即使用空中飞行迅速撤离，之后他的动作会变得非常快，攻击力也会增加，如果和其硬拼很容易阵亡，等待这段时间经过，利用超长的硬直时间全力反击。另外还需要注意空中的魔法师，如果不优先消灭掉她，她还会在BOSS濒死的时候为其回复HP，使我方之前的努力全废。



第3章

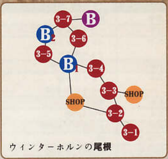
暴龙的突然来袭打破了原有的平静，而它来犯的目的竟然是让众人交出之前的黑衣剑士，因为他之前曾经用手中的利刃杀害过自己的同伴，它一定要让他知道触犯龙族的后果，虽然默西迪丝一再表示黑衣剑士已经不在这里，但是固执的暴龙还是无法相信。为了说明事情的真相，默西迪丝只好亲自前往山顶，并且用武力向暴龙证明了自己之前的确击败了黑衣剑士，之后从大臣处了解到要想战胜魔王奥丁必须要传说中的锻造师布洛姆制造出更强力的武器才行，而在之前叛乱中丧生的布洛姆现在可能正在冥界徘徊，最后默西迪丝决定前往泰塔尼亚寻找知道通往冥界方法的魔法师贝尔德。



BOSS 暴龙ワーグナー

毫无难度的BOSS，由于有空中飞行能力，很容易就可以降落在它的头上，之后一直猛攻并可以在头上直接装填弹药，只需要注意不要被冰精灵碰到即可。

自由战斗 虽然每个角色的剧情路线是固定的，但是某些章节还是可以选择之前挑战过的区域提升自己的能力，甚至打开系统菜单选择“HOME”还可以在保留经验值和道具的情况下从战场入口处重新开始 。



ウィンターホルンの尾根

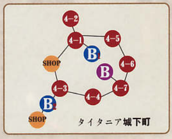
战场奖励一览	
关卡	固定奖励
3–1	マテリアル【0】 鸡肉のグラタン
3–2	ローズマイルの种
3–3	マジックレシピO
3–4	マテリアル【0】
3–5	タマゴ/ヨーグルトシチュー
3–6	マテリアル【10】 ターニーのムース
3–7	マテリアル【0】
BOSS ①	ラウンドマップ
BOSS ②	10G/マジックレシピQ

第4章

由于默西迪丝从泰塔尼亚国王处收到了允许入境的信函，所以才刚进入王都就出现了前来迎接的士兵，不过这两名士兵并没有将众人带往王宫，反而走进了城市的僻静之处，接着向众人展开了攻击，原来辅佐泰塔尼亚国王的魔法师其实和贝尔德同为三贤者之一，所以这也正是他们精心设下的陷阱。在地下水道深处，默西迪丝找到了畏罪潜逃的贝尔德，接着他又想故计重施让暴龙对众人发动攻击，但却没有得逞，而就在默西迪丝击败他之后，他甚至还想使用魔法致默西迪丝于死地。紧要关头青蛙再次出现阻止了一切，看到眼前的一幕，终于被感动的默西迪丝亲吻了青蛙的脸颊，而一道白光闪过之后，出现在自己面前的正是瓦伦戴尔的王子因库维。在感谢了默西迪丝之后，他留下必定会再见面的话语便匆匆离开……

BOSS　魔法使いベルドー

战斗的难度主要集中在一开始的两个蛮族士兵，要一边躲避BOSS攻击一边进攻才行，推荐事先在商店中购买一定量的“火焰瓶”，只要把握好使用的时机就能在最短的时间内消灭掉它们，而之后出现的粘液怪可以直接使用普通攻击消灭，威胁并不大。通常情况下我方的攻击都不能对BOSS造成任何伤害，必须要等他放出飞刀的时候利用普通攻击将它们反弹回去，一旦命中BOSS他就会陷入长时间的硬直状态，此时攻击才会造成有效伤害。战斗中对玩家的瞬间反应力要求较高，只有保持BOSS在画面内才能最有效率地反弹飞刀。



タイタニア城下町

战场奖励一览	
关卡	固定奖励
4–1	マテリアル【0】
4–2	バロメッツの种
4–3	マテリアル【0】/エビドリア
4–4	10G
4–5	ナップルの种/ホットケーキ
4–6	タマゴ
4–7	ラウンドマップ
BOSS ①	5G
BOSS ②	20G

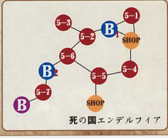
第5章

默西迪丝在贝尔德的带领下来到了冥界，而想趁机逃脱的贝尔德也最终因罪孽深重而被死神结束了生命。在死亡宫殿内默西迪丝见到了传说中的锻造师布洛姆，原来死之女王一直将他囚禁在这里为自己的宫殿打造装饰物，而正当两人准备离开时，死之女王果然挡住了去路，由于冥界是人类和兽族灵魂聚集的地方，所以绝不允许毫不相干的妖精族踏入，为了惩罚默西迪丝的无知，她召唤出众多怨灵向默西迪丝扑了过来。一场恶战之后，本还想发难的死之女王感应到地底异常的波动而匆匆离开，返回妖精宫殿的众人正式开始研究如何制造克制魔王奥丁的武器……



BOSS　死の女王オデット

由于可以远距离攻击，所以除了很长的触脚有一定威胁外，几乎所有其他的招式都可以完美回避。周围漂浮的怨灵和地刺干扰比较大，建议长按□键使用有跟踪效果的霰弹攻击消灭。



死の国エンデルフィア

战场奖励一览	
关卡	固定奖励
5–1	ラウンドマップ
5–2	マジックレシピL
5–3	マテリアル【10】
5–4	マテリアル【0】
5–5	10G
5–6	マテリアル【0】
5–7	ナップルの种
BOSS ①	マテリアル【0】
BOSS ②	10G

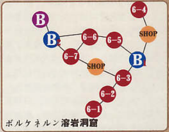
第6章

根据布洛姆的要求，要想制造出能够克制魔王的武器，就必须用“原初之炎”提高镶嵌在武器上结晶石的纯度，所以目前的当务之急就是前往炎之国。在最后的祭坛上，得到“原初之炎”的默西迪丝遇见了瓦伦戴尔国王的亡灵，原来锻造宝石的技术最初是由他创造出来的，自从瓦伦戴尔国灭亡后就由矮人族继承了下来，但是矮人族不但没有感恩，反而制造出更多的魔法武器用于战争中，最后他竟然召唤出了继承他魔力并吸取了“原初之炎”力量的预言之龙。解除危机后返回妖精宫殿的布洛姆果然制造出了拥有绝对破坏之力的高纯度结晶石，与奥丁军团的决战迫在眉睫……



BOSS　预言の龙レヴァンタン

仍然采取背后战术，由于BOSS的体积小使用蓄力后的跟踪霰弹方可以确实命中，使用攻击力2倍的魔法后，很快就会获得胜利。



ボルケネルン溶岩洞窟

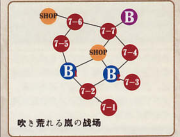
战场奖励一览	
关卡	固定奖励
6–1	10G
6–2	ナップルの种 エスカベーシュ
6–3	ラウンドマップ
6–4	ブランマンジェ
6–5	タマゴ
6–6	マテリアル【0】
6–7	マジックレシピI
BOSS ①	10G/ブラウニー
BOSS ②	マテリアル【20】

终章



BOSS　魔王オンダイン

BOSS的所有招式和之前没有差别，充分利用攻击距离的优势就能回避掉大多数攻击。如果看到他拿起流星锤就要尽快拉开距离，不然一旦被击中必定秒杀，非常可怕。把握好进攻的节奏，解决他只是时间的问题。



吹き荒れる嵐の战场

战场奖励一览	
关卡	固定奖励
7–1	10G
7–2	マテリアル【0】
7–3	太阳の首饰り
7–4	マテリアル【10】
7–5	マルベリーの种
7–6	マテリアル【20】
7–7	ラウンドマップ マテリアル【20】
BOSS ①	10G
BOSS ②	20G

虽然奥丁对眼前的小女孩毫不在意，但是最终却尝到了惨败的后果，而获得胜利的默西迪丝并没有杀死奥丁，而是让其立誓今后不再出现在自己的面前，魔王国也永远不得侵犯妖精国的领土。失败的奥丁最终答应了她的条件，并且下令士兵将自己的誓言传达给所有的部下，如果今后自己反悔，那么将尝到失去一切的恶果，接着他留下控制结晶炉的“戒指”便消失在荒凉的战场上。

作为女王的默西迪丝在这场复国的战斗中渐渐成熟了起来，而妖精族也终于得到了难得的和平，究竟未来还有什么等待着她呢？就让最后的结局来告诉我们答案吧……



难得的材料　很多玩家一定对“トロルの奥齿”这个合成材料相当头痛，其实只要装备“引き寄せの指轮”在雪山攻击大雪人就有很大几率得到，这样想快速赚钱的玩家就有福了。

奥斯瓦德 -Oswald-

序章

在极寒的雪山顶，奥斯瓦德在梅鲁维的命令下利用手中的魔剑击败了巨龙，而巨龙在临时前也告诉奥斯瓦德其实他的生父名叫埃德加，“鸟”便是解开他身世之谜的关键所在。原来奥斯瓦德其实是一个孤儿，当他被自己的双亲抛弃在荒野时是梅鲁维将其捡回并抚养成人，所以在他的眼里，梅鲁维就是自己的亲生父亲，对于他的命令自己只有无条件的服从。返回妖精国之后，梅鲁维将奥斯瓦德使用魔剑击败巨龙的事实告诉了妖精女王，并以此为借口希望女王量产这种武器用于对抗魔王的军团，看着充满野心并好战的梅鲁维，魔剑的制造者布洛姆深知使用魔剑必须付出自己的灵魂为代价，不禁对奥斯瓦德的未来担心起来……

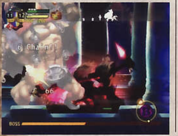
Practice

长按□键可以进入“变身”状态，虽然攻击力和攻击频率有明显上升，但是POW槽却会快速减少，归0后会陷入“眩晕”状态，所以在这之前要长按□键解除变身。空中连续技的最后一击为俯冲攻击，对付大型敌人非常奏效，多利用敌人的硬直时间“变身”后进行攻击是主要战斗的方式。

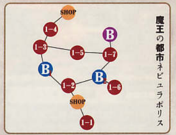


第1章

虽然布洛姆想极力劝说奥斯瓦德不要再使用魔剑，但是却被梅鲁维以叛逆罪投入了监牢，并决定在不久之后处以极刑。另一方面，为了探听魔王军团的动向，奥斯瓦德接下了前往敌人本部调查的任务，在宫殿的深处，躲藏在石柱背后的他听到了布里刚将军和士兵的对话，原来魔王军团即将以夺取结晶炉为目的向妖精国展开进攻，随后败露行迹的奥斯瓦德和布里刚大战了起来，虽然最后全身而退，不过在离开前他却无意间撞见了正在争吵的格温多林和奥丁。讨厌战争但又不得不听从父亲的命令参与战争的格温多林陷入了彷徨，而当奥斯瓦德从地上捡起格温多林掉落的羽毛时，一种莫名的感情油然而生，难道她就是“鸟”的象征吗……



战场奖励一览	
关卡	固定奖励
1-1	ラウンドマップ
1-2	マテリアル【0】／ニョッキ
1-3	マテリアル【0】
1-4	5G
1-5	ローズマイルの种
1-6	マグルの种
1-7	マテリアル【0】 ラグナネイブル战史
BOSS ①	マテリアル【0】
BOSS ②	1G／マテリアル【20】



BOSS 武将ブリガン

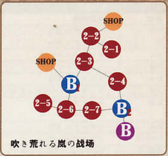
由于自己的攻击速度很快，所以可以走到BOSS面前引诱他攻击后迅速跳到背后猛攻，最好先使用普通攻击让它的盔甲全部脱落，之后再利用变身快速削减他的体力，多注意周围矮人族士兵所施放的炸弹即可。

第2章

由于妖精女王没有采纳梅鲁维的建议就与魔王军团展开了激战，所以为了确保万无一失，梅鲁维派奥斯瓦德前往前线支援，因为他相信凭借魔剑的的力量一定能够以压倒性的优势获得战争的胜利。在荒凉的战场上，地狱的死神果然出现并想带走奥斯瓦德的灵魂，而无法理解一切的奥斯瓦德只得用武力暂时击退了它们，不过也正因为这场突如其来的战斗耽误了战机，妖精国大败而归，不但妖精女王死在了奥丁的手中，连关系到妖精族命脉的结晶炉也被强抢了过去。回到宫殿后，奥斯瓦德还没来得及追问关于死神所提及的事情，梅鲁维就开始对他大发雷霆，不过说到底梅鲁维内心还是认为失败的主要原因其实是女王陈旧的思想无法接纳自己的建议，巨大的野心最终占据了他的心灵，或许让自己成为新的国王才是拯救妖精族的最后希望……

BOSS 死神レイス×2

由于敌人的特性是主动出现在自己附近，所以一定要确保不要被两个夹在中间，不然会被打得毫还手的机会都没有。先集中对付其中一个，采取攻击2～3次后观察BOSS的下一步动作的游击战比较安全，BOSS召唤怨灵进行乱舞攻击前会有一段时间处于无防备状态，算是最佳的进攻时机，不过一定要把握好撤离的时间。

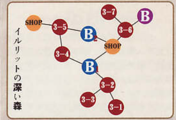


战场奖励一览	
关卡	固定奖励
2-1	マテリアル【0】
2-2	バロメッツの种 ラムの网焼き
2-3	ラウンドマップ
2-4	グレイプの种 マテリアル【10】
2-5	10G
2-6	マグルの种
2-7	ローズマイルの种
BOSS ①	5G
BOSS ②	マテリアル【10】

第3章

虽然目前有部分大臣投靠了梅鲁维，但是实际上梅鲁维只掌握了整个妖精国三分之一的兵力，所以为了确保“革命”的成功，梅鲁维在大臣的提点下决定找到之前侍奉女王的魔法师，凭借其操纵龙族的能力再次巩固自己的实力。在密林的深处，贝尔德了解到奥斯瓦德的来意后并没有答应他的要求，因为他手中的魔剑说不定哪天也会将自己所操纵的龙族杀死，最后他召唤出暴龙后仓皇逃跑。毫无所获的奥斯瓦德回到宫殿看到的只是一片狼藉的景象，“革命”失败的梅鲁维在临死前将魔剑的真相告诉了他，随后死神再次出现向毫无防备的奥斯瓦德发出了致命一击，而迎接自己灵魂的将是充满恐惧与绝望的地狱……





战场奖励一览	
关卡	固定奖励
3-1	ラウンドマップ
3-2	マテリアル【0】
3-3	グラタンスープ
3-4	マルベリーの种 ミルフィーユ
3-5	ローズマイルの种
3-6	5G
3-7	マジックレシピE
BOSS ①	10G
BOSS ②	タマゴ／キッシュロレーヌ

BOSS 暴龙ベリアル

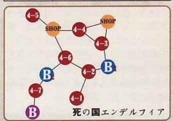
由于BOSS会抬头吐出物体，所以要掌握好起跳的时间才能越过它来到背后进攻，不然就需要绕一个很大的圈子，比较费时间。使用ナパーム仍然会收到不错的攻击效果，在BOSS吸气的时候一定要注意后方是否有物体靠近，看到情况不妙就要使用二段跳脱离。

第4章

在冥界奥斯瓦德见到了布洛姆，并了解到数年前梅鲁维从其身患重病的双亲处收养自己的真相，但是现在同样因为梅鲁维的欺骗而落得了如此下场的奥斯瓦德并不甘心，因为他的人生有太多珍贵的东西没有经历过，尤其是自己一直渴望的爱情。此时陷入绝望的奥斯瓦德突然看到了之前巨龙所提到的“鸟”，并且跟随它的指引来到了死之女王的宫殿，说不定这正是自己最后的希望。在死之女王的命令下，无从选择的奥斯瓦德击退了前来冥界的奥丁，但奥丁在离开前却开出了“如果跟随自己就可以离开冥界”的条件，即然现在自己已经不再属于任何国家，决定重新开始自己人生的奥斯瓦德答应了奥丁……



战场奖励一览	
关卡	固定奖励
4-1	マテリアル【0】
4-2	10G
4-3	10G
4-4	マテリアル【0】
4-5	圣なる水晶
4-6	ラウンドマップ
4-7	マグルの种
BOSS ①	マテリアル【10】
BOSS ②	10G



BOSS 魔王オンダイン

战斗时千万不可贪刀，否则很容易被重拳命中而陷入“眩晕”状态，某些时候BOSS会蓄力发出很多火球，此时使用“变身”利用普通攻击近身便可以猛攻。最可怕的仍然是流星锤攻击，如果在BOSS的脚下进攻来不及撤离可以考虑使用下蹲躲避。

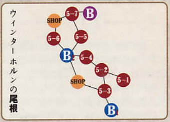
鸡蛋的妙用 玩家使用タマゴ之后会出现一只小鸡，之后只要丢出种子（不是种）就会吸引它进食，总共吃下3个种子就可以让它进化到最终形态，此时消灭掉它可以得到鸡肉，可以食用2次，效果为HP+15、EXP+200。

第5章

返回人间的奥斯瓦德其实并不打算为奥丁做任何事情，但是奥丁还是开出了送他一座城堡和将自己女儿格温多林许配给他的优厚条件，不过在这之前他必须帮忙消灭掉盘踞在雪山顶的巨龙。奥丁的条件其实正中奥斯瓦德的下怀，但当他击败巨龙的时候，奥丁想要回其掉落的“戒指”的要求却被奥斯瓦德无情地回绝，因为自己只答应帮他消灭掉巨龙，但并不包括自己手中的“戒指”，如果奥丁不服气，尽管可以和自己再次一战。无奈的奥丁最终履行了自己的诺言，并在离开前告诉奥斯瓦德现在格温多林正沉睡在其赠送给他的城堡里，虽然只是象征性的惩罚，但是由于魔法的缘故，当她醒来的时候一定会对奥斯瓦德产生爱慕之情……



战场奖励一览	
关卡	固定奖励
5–1	5G
5–2	若鸡のガランティーヌ
5–3	ローズマイルの种
5–4	ナップルの种
5–5	10G／チーズケーキ
5–6	ナップルの种／クリームシチュー
5–7	マテリアル【0】
BOSS ①	マジックレシピG
BOSS ②	ラウンドマップ



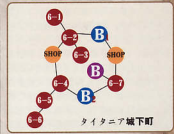
BOSS 暴龙ワーグナー

虽然仍然可以使用站在其头上的稳当打法，但是由于奥斯瓦德攻击的特殊性，如果发动连续技，其最后一招必定会俯冲返回地面，所以在实际攻击中玩家一定要掌握好攻击的次数，3次之后必定收手才能确保自己仍然停留在BOSS的头部。当BOSS完成俯冲动作后就是跳到其头上的机会。

第6章

虽然奥丁施下的魔法会让格温多林爱上自己，但是奥斯瓦德还是认为人的感情是不应该被操纵的，以这种方式得到爱对自己毫无意义，因此为了解开格温多林心灵的束缚，他决定开始寻找破除奥丁魔法的其他方法。就在此时一个神秘的魔法师出现在了他的面前并将格温多林带走，并希望他转告奥丁他的女儿暂时由泰塔尼亚的三贤者保管，而不甘示弱的奥斯瓦德最终也找到了三贤者之一的思卡尔迪，但是他们关于预言的解释却让人听得一头雾水，最后不得不动手的奥斯瓦德从思卡尔迪口中得知，其实很久之前奥丁和炎之国的国王就定下了婚约，而他们也只是做一个顺水人情，作为牺牲品的格温多林现在也正身处于炎之国……

战场奖励一览	
关卡	固定奖励
6–1	10G
6–2	ローズマイルの种
6–3	シャリアピンステーキ
6–4	10G
6–5	マテリアル【0】
6–6	解毒のペンダント
6–7	ラウンドマップ
BOSS ①	20G
BOSS ②	ナップルの种／ナップルパイ



BOSS 魔法使いスカルディ

颇有难度的一场战斗，玩家最好在战斗前购买“魔よけ”的饰品，否则在战斗中中了魔法师的“青蛙魔法”就非常的危险（前兆是地面出现绿色的漩涡），虽然可以照常攻击和使用道具，但是缓慢的动作随时都会成为敌人的活靶子。这次魔法师的帮手是两只魔影，一旦被敌人包围还是要以优先脱出为首要目的，只要掌握好方向使用ナパーム就能大幅度削减它们的体力。当消灭掉两只魔影后才能专心对付BOSS，同样利用反弹飞刀的战术，但是由于其恢复的时间很快，绝对不要使用变身，一旦抓住机会就使用普通攻击进行追打。

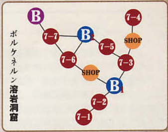
终章

在炎之宫殿的深处奥斯瓦德见到了沉睡的格温多林，但是心怀嫉妒的炎之王奥尼基斯却告诉他，现在格温多林已经中了咒语成为了自己的族人，将永远侍奉在自己的身边，而且如果这门亲事成功的话，相信格温多林也会因为自己父亲和丈夫的势力联合而感到无比高兴。看到一心只想着权力的奥尼基斯，奥斯瓦德仍然决定将格温多林带走，让她不再卷进这场无谓的争斗，最后醋意大发的奥尼基斯现出了真身向奥斯瓦德发起了挑战。

惨败的奥尼基斯暴跳如雷，但无意间却把“奥丁施下的魔法自己也无法解开”的事情给说溜了嘴，最后只好眼睁睁看着奥斯瓦德将格温多林带走。返回城堡的奥斯瓦德看着安详入睡的格温多林终于感到了一丝欣慰，而他自己也不明白为什么自己会为格温多林做这么多，甚至还希望格温多林能有一天呼唤自己的名字，慢慢地他将嘴唇靠近了格温多林的脸颊，难道这就是爱情的魔力吗？



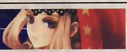
战场奖励一览	
关卡	固定奖励
7–1	マテリアル【0】
7–2	マルベリーの种
7–3	マテリアル【0】
7–4	10G
7–5	ローズマイルの种
7–6	ルーワートの种
7–7	ラウンドマップ
BOSS ①	10G／マテリアル【10】
BOSS ②	吸血の腕轮



BOSS 炎の王オニキス

虽然BOSS的体型庞大，但却是个标准的“纸老虎”，利用之前在迷宫中获得的大量种子和魔法瓶合成出几组“アイスエレメント”后战斗起来非常轻松。因为使用“アイスエレメント”后可以使敌人的三次攻击无效化，所以趁其喷出溶岩或蓄力的时候近身猛攻就没有了任何顾及，而且根据奥斯瓦德的攻击特性建议在空中完成连续技，这样可以对BOSS造成最大的伤害。

蓓尔贝特 Velbet



序章

蓓尔贝特一直和泰塔尼亚的王子科尼利厄斯两情相悦，某天王子终于决定向自己的父亲表态，让他成全两人，而就在他离开后不久，作为的兄长的因库维却和泰塔尼亚的三贤者之一一起出现，并再次出现提醒她母亲临终前的预言，作为瓦伦戴尔的王族，两人目前都身中“死之诅咒”，而且整个世界也面临毁灭的边缘，所以与其让爱自己的人为自己的离去而痛苦，不如尽快结束这场没有结果的爱情。不相信命运的蓓尔贝特在三贤者的指引下在雪山顶找到了拥有预知能力的神龙，希望能从它那里得到改变宿命的启示，但是神龙却表示自己并没有改变命运的能力，甚至不久后自己就会死在黑衣剑士的手里……

Practice

连按3次×键可以实行空中飞渡；连按4次□键可以原地翻滚攻击；而在最后一击或在攻击过程中按←→键还可以朝指定的方向使用长距离的连锁攻击。使用锁链的蓓尔贝特属于近远皆宜的角色，使用空中飞渡可以延长滞空时间，在以后的战斗中一定要灵活运用。



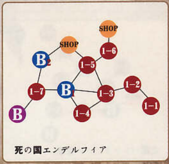
第1章

在思卡尔迪的提点下，蓓尔贝特了解到虽然预言中只提到了5件物品，但是由于泰塔尼亚的先皇在数年前曾经收集并整理过大陆上留传的预言，所以他之后创造的叙事诗中必定详细记载着预言的具体内容。之后她答应了思卡尔迪借阅其爷爷编写的“变身之书”一看的要求，并跟随其来到了冥界，在从被死之女王囚禁的泰塔尼亚先皇处拿到了叙事诗的部分章节后，准备离开的两人却被死之女王发现。败下阵来的死之女王召唤出了死神将蓓尔贝特团团围住，幸好此时奥丁赶到并阻止了一切，虽然蓓尔贝特一直对这个所谓的“父亲”并没有任何好感，但是眼下也没有更好的办法脱身，最后她只得选择和奥丁一起离开……

BOSS 死の女王オデット

配合方向键的连续技在战斗中十分奏效，只要保持和BOSS有一定距离就可以安全的进攻。

战场奖励一览	
关卡	固定奖励
1–1	マテリアル【0】
1–2	バロメッツの种
1–3	ラウンドマップ
1–4	ローズマイルの种
1–5	マルベリーの种
1–6	マゲルの种
1–7	マテリアル【0】
BOSS ①	5G
BOSS ②	魔力石／マテリアル【10】



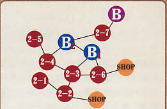
结局的真相 由于本作的结局存在多个分支，所以要完成剧情鉴赏模式，最后的每个BOSS都要用5个角色分别进行挑战，如果达成条件后再读第7本书“生と死の系车”还可以看到一段追加的剧情。

第2章

回到瓦伦戴尔的蓓尔贝特一直在回想死之女王提及瓦伦戴尔国王的怨灵逃出冥界的事情，依照国王对预言的执着推断，他逃出冥界后的第一个目标一定是预言中提及的“喷出绝望火焰的大釜”，即一直由妖精族保管的结晶炉，所以为了不让事态继续扩大，蓓尔贝特决定只身一人潜入妖精国的内部偷取控制结晶炉的“戒指”，这样一来，即便是瓦伦戴尔国王找到了结晶炉也无法使用。成功获得戒指的蓓尔贝特正巧被默西迪丝撞见，就在双方争执不下的时候，一旁的老者却告诉蓓尔贝特这个戒指是由瓦伦戴尔国的王子因库维交还给默西迪丝的，为什么现在反而又要拿回去？无奈的蓓尔贝特只好用武力强行脱身，但返回瓦伦戴尔后因库维却再次出现想要回“戒指”，已经了解到他和默西迪丝关系的蓓尔贝特当然还是坚持将“戒指”留在自己的身边……

BOSS 妖精の女王メルセデス

跳跃后的攻击对付BOSS十分奏效，主要集中消灭空中的魔法师和弓箭手，地面的杂兵可以无视。建议采用边追边打的战术，只要不给BOSS回复HP的机会，很快就会获得胜利。



妖精の森リングフォールド

战场奖励一览

关卡	固定奖励
2–1	マルベリーの种
2–2	ラウンドマップ
2–3	タマゴ
2–4	パロメッツの种／カルパッチョ
2–5	圣なる水晶
2–6	ローズマイルの种
2–7	5G
BOSS ①	マグルの种／クレメダンジュ
BOSS ②	10G





第4章

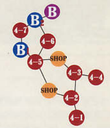
得知蓓尔贝特偷走了“戒指”的瓦伦戴尔国王果然派出了大量的哥布林袭击众人隐居的村庄，为了保证大家的安全，蓓尔贝特只好带着“戒指”独自逃走以吸引它们的注意。再次来到雪山顶的蓓尔贝特看到了正如其预知的一样已经被屠杀的巨龙，此时它的同伴也再次出现并将她当作了杀人凶手，百口莫辩的蓓尔贝特只好与暴龙展开了激战。胜利后她将自己持有“戒指”的事实告诉了暴龙，而为了不让结晶炉再制造出伤害龙族的武器，暴龙建议她将“戒指”寄放在自己这里，因为拥有空中飞翔能力的它，即便以后被人察觉也很难从自己这里取回，经过了激烈的思想斗争之后，蓓尔贝特答应了它的要求……

战场奖励一览

关卡	固定奖励
4–1	マテリアル【0】 ウフアラネージュ
4–2	ラウンドマップ
4–3	ナップルの种
4–4	1G／ラム肉のロースト
4–5	5G／マテリアル【10】
4–6	10G
4–7	ローズマイルの种 エビのハーブロースト
BOSS ①	ルーワートの种
BOSS ②	マテリアル【10】

BOSS 暴龙ワーグナー

站在头上攻击仍然十分安全，惟一需要注意的是，如果BOSS即将俯冲着地一定要尽快跳开，否则站在头上也会受到伤害。之后会出现大量的火、冰两种精灵，如果不好回避可以使用“ファイヤーエレメント”来抵消它们的干扰。



ウィンターホルンの尾根

第3章

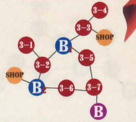
逃出冥界的瓦伦戴尔国王由于想念故土而返回了瓦伦戴尔，虽然蓓尔贝特一再劝阻其不要再执着于预言，但却始终无法改变其创造新世界的想法，之后听闻妖精国和魔王军团已经因为结晶炉而开战的国王准备赶往前线将结晶炉据为己有。拥有“戒指”的蓓尔贝特在破除了魔王军团布里刚将军的阻扰后，成功地在国王之前利用戒指使结晶炉停止了运转，而就在众人准备撤离时却意外地发现了一名昏迷不醒的兽族青年，为了争取营救他的时间，垫后的蓓尔贝特被自己的同父异母的妹妹格温多林拦住，为了避免手足相残，蓓尔贝特只好选择了逃避……

BOSS 武将ブリガン

由于一开始造成的伤害很小，所以在BOSS的正前方进攻相当吃亏，建议起跳后利用空中连续技从BOSS的正上方落下就可以来到相对安全的两脚之间，这样他的喷火和重锤攻击就能完美回避。当其全身发红的时候一定要看清楚他的动作，如果看到他到处乱跳，只要保持自己尽量在空中，就不会被他踩中，如果事先合成出了ナパーム，在战斗中使用也可使攻击的效率大大提高。

战场奖励一览

关卡	固定奖励
3–1	5G／ナッツクッキー
3–2	ラウンドマップ
3–3	10G
3–4	月の首饰り
3–5	ナップルの种
3–6	グレイプの种
3–7	タルタルステーキ
BOSS ①	10G
BOSS ②	ローズマイルの种



亡国バレンタインの首都



第5章

由于魔王军团对雪山发起了进攻，所以归途中的蓓尔贝特被拦住了去路，此时已经得知其和自己父亲关系的格温多林出现并放走了蓓尔贝特，但是为了让奥丁能向自己的部下和国民有所交待，她将叛逆的罪名揽在了自己身上，最后无奈的奥丁只得使用魔法让其陷入了沉睡。另一方面，得知格温多林因为帮助自己受到惩罚的蓓尔贝特还是决定亲自从边境的古城中救出格温多林，但正当其和奥丁对峙的时候，瓦伦戴尔国王再次出现并以击败奥丁就可以结束战争为由怂恿蓓尔贝特对其动手，一时被迷惑的蓓尔贝特虽然击败了自己的父亲，但还是不忍心看到瓦伦戴尔国王准备结束他生命，并进行了阻止，最后跟随奥丁进入古城的蓓尔贝特见到了沉睡中的格温多林，并希望有一天她能找到值得托付终生的人……

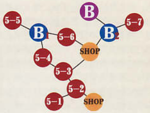
战场奖励一览

关卡	固定奖励
5–1	ラウンドマップ
5–2	マテリアル【0】
5–3	マテリアル【0】
5–4	ローズマイルの种 チーズの冷制スープ
5–5	吸血の腕轮
5–6	ミルク
5–7	圣なる水晶 ヨーグルトのジェラート
BOSS ①	ルーワートの种
BOSS ②	10G



BOSS 魔王オンダイン

由于蓓尔贝特的攻击连续性很强，所以玩家在进攻时千万不要多次按键，不然很容易被BOSS趁机反击。建议先在正面引诱BOSS发动攻击，然后迅速跳到其身后进行攻击，一旦看到其转身就迅速撤离，流星锤和远距离的落下攻击必须要注意，多利用小地图可以起到事半功倍的效果。



イルリットの深い森

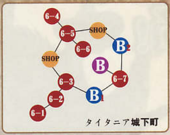
童话书的作者 在通关并显示FIN之后，只要等待半分钟就会出现一段关于童话书作者的搞笑情节，而且这也是收录在剧情欣赏模式中的，千万不要按 START 键跳过呀。

第6章

回到瓦伦戴尔的蓓尔贝特得知，之前曾经有大量哥布林袭击村庄并企图抢走大量的金币，不过好在从战场中救下的兽族青年挺身而出才得以解围，最后他只留下自己名叫科尼利厄斯后便启程返回自己的故乡泰塔尼亚。听到这个再也熟悉不过的名字，再联想到之前的一系列事情，蓓尔贝特确定科尼利厄斯一定是中了兽化的诅咒，随后立即赶往泰塔尼亚希望了解事情的真相。在与泰塔尼亚的国王会面后，蓓尔贝特落入了贝尔德设下的圈套，但是却被随后赶到的科尼利厄斯所救，虽然蓓尔贝特告诉他自己已经知道了他的身分，但没有勇气面对的科尼利厄斯还是匆匆离去……

BOSS ベルドー&ベリアル

如果玩家的等级不高战斗会相当艰难，再加上暴龙的体型庞大，所以使用空中飞渡绕到其身后也变得相当困难，所以建议在战斗前一定要准备5个以上的ナパーム，配合ファイヤーエレメント抵消掉敌人的攻击后，在其身后不断使用很快就能将其击败。之后剩下的魔法师仍然使用反弹飞刀战术，和他先保持一段距离，接着用普通攻击抵消掉他放出的火球，如果看到其使用“青蛙魔法”就说明即将发动飞刀，看准时机跳过去就能对他造成很大的伤害。



战场奖励一览	
关卡	固定奖励
6-1	10G
6-2	マテリアル【0】
6-3	10G
6-4	逆境の腕轮
6-5	ナップルの种
6-6	ローズマイルの种
6-7	ラウンドマップ
BOSS ①	ルーワートの种
BOSS ②	20G



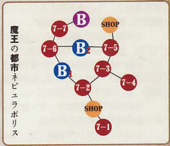
终章

从思卡尔迪处获得“变身秘术”使用方法的因库维找到了冥界女王，并且利用其想从奥丁处夺回本属于自己的结晶（即奥丁使用的流星锤）的迫切愿望，成功地借到亡灵军团向魔王奥丁发动最后的进攻。在魔都的最深处，因库维终于说出了当年瓦伦戴尔灭亡的真正原因其实正是由于奥丁当年欺骗了自己母亲的感情而抢走结晶炉所致，背负“死之诅咒”的他最后化身为地狱魔兽和奥丁展开了决战。不忍心看到自己亲人互相残杀的蓓尔贝特最后还是阻止了因库维狂妄的行为，最后她拿出了从自己老师那里得到的母亲当年预言书的下半部分，原来当年得知两人是奥丁私生子的瓦伦戴尔国王一直想处死两人，而作为母亲为了让自己的孩子能够继续活下去，表面上对两人施下了“死之诅咒”，但暗地里还是留下了破解的方法，而且奥丁当年也并没有玩弄母亲的感情，只是由于瓦伦戴尔国王对两人感情的百般阻扰，所以奥丁最后只得选择强行夺回自己的爱人。

战场奖励一览	
关卡	固定奖励
7-1	マテリアル【0】
7-2	ローズマイルの种
7-3	20G
7-4	マルベリーの种
7-5	5G
7-6	ラウンドマップ
7-7	マテリアル【20】
BOSS ①	ルーワートの种
BOSS ②	解毒のペンダント

BOSS ダーコーヴァの兽

BOSS的动作比较缓慢，但几乎所有的攻击都会附加“燃烧”状态，如果事先有准备“耐火のペンダント”就会轻松许多。当BOSS身体站立起来的时候一定要向两侧迅速撤离，这样才能避免被之后大面积的火墙命中，中途它还会不时地吐出火圈进行跟踪攻击，建议玩家与其到处躲闪不如直接使用ファイヤーエレメント来对付，只要回复药品充足，一直站下它的身下使用空中连击就可获得胜利。



童话的终结 —Ending

在最后的章节中玩家每次都必须选择与BOSS战斗的角色，而上一章节最后得到的情报中其实已经蕴含着破除5大灾难的暗示，由于篇幅关系，以下就只为大家列出达成完美结局的BOSS和对应角色，当然在这之前大家可以再次进入每个角色的故事书中提升能力和购买道具。

真结局中蓓尔贝特利用结晶石制造的武器上所存留的能量再次启动了结晶炉，之前从大地内吸取的魔素终于再次回归了自然，荒芜的大地获得了重生，而预言中提到的2个“无冠之王”格温多林和奥斯瓦德成为了新世界的始祖，在全新的大地上开始谱写新的历史。

BOSS ① ダーコーヴァの兽

出场角色：Cornelius(科尼利厄斯)



BOSS的攻击方式和之前有很大的变化，除了火焰攻击外，抬起身后还会追加大范围毒雾和冰柱的强力攻击，所以一看到他起身就马上拉开距离观察其具体的攻击方式，如果是毒雾建议直接下蹲等待时间经过；如果是冰柱攻击就一定要非常小心，如果碰到不但会受到伤害，还会追加“冻结”状态，场地中出现的石柱会在每次BOSS起身扑下的攻击后增加高度，利用旋风斩顺势到达最顶部后，只要掌握好落下的位置就可以站在石柱上猛攻，这样来说相对比较安全。

BOSS ② 冥府王のガロン

出场角色：Oswald(奥斯瓦德)



一开始需要利用空中连续技集中攻击BOSS的头部，当所有头部破坏后就会露出心脏部位给玩家攻击，此时一定要立即使用攻击力2倍的魔法后对其猛攻，之后就是不断重复这个步骤。如果看到BOSS将头伸进地底一定要非常小心，当其躯体滚动时是拥有攻击判定的，千万不要靠近，而且之后从地底突出的一击伤害也很大。建议此时尽量在BOSS的躯体附近相对比较宽阔的区域左右移动，使用攻击无效化的药品会使战斗轻松许多，是一个很考验玩加耐心的敌人，做好持久战的准备吧。

BOSS ③ 炎の王オニキス

出场角色：Mercedes(默西迪丝)

招式和之前没有太大变化，但是“燃烧”状态仍然十分让人头痛。当其喷火的时候是最佳的攻击时机，之后一定要寻找火焰的间隙站位，这样才能避免受到持续伤害。当其弯腰就预示着要进行冲刺攻击，此时它会绕场地一周，如果采取空中躲避的方式，其最后一击必然腾空，如果我方角色的HP没有500以上必定秒杀，所以务必把握好落地的时间。

BOSS ④ 结晶炉コルドロン

出场角色：Velvet(蓓尔贝特)



这里要不断借助BOSS身上的蓝色管道才能到达至高点攻击其核心部位，由于在这个过程中BOSS会不断地释放火球进行干扰，所以难度比较高。当屏幕上出现“危险”的提示时一定要尽快从上方落下和BOSS拉开距离，不然必定会承受威力巨大的爆破攻击，生还的可能性极小，每次将上方的眼球打到虚弱状态后会强制回到地面，之后跳上去的时候一定要注意BOSS的蒸汽攻击，等待管道上的烟雾散去后再继续攀登。

BOSS ⑤ 预言の龙レヴァンタン

出场角色：Gwendolyn(格温多林)

名副其实的最终BOSS，招式相当变态，几乎无缝可钻，如果事先没有准备足够的“攻击无效”药品会打得极其被动。一开始就要不断前进找到阶梯状的部分不断往上跳跃，中途的雷电由于地形关系非常不好躲避，如果被劈到会直接往下落2层。当攀爬到一定程度时，BOSS的身体会阻挡住我方的路线，此时左侧会出现其头部，利用这段时间可以攻击几次，如果看到头部和自己的距离拉远，一定要尽快使用俯冲攻击返回下面的区域，不然必定会被吞食损失大量HP；如果动作够快，可以顺利来到最上方，此时攻击头部就非常轻松了，不过一定要注意尾巴的攻击，如果看到有左右晃动的物体，一定要原地跳跃躲避。



自虐的模式 如果玩家通关一次游戏，再选择NEW GAME就可以选择HELL难度，此模式下玩家的HP上限不会成长，绝对是你自虐休闲的最佳选择，而如果在这种状态下再次通关游戏，那么记录格上的最后一颗星就会点亮，属于纯炫耀的设定……

最强中文RPG登场!

对这款游戏的评价非常简单：必玩必买。和日文版比起来，虽然《蓝龙》中文版多了一个莫名其妙的BUG，但是出众的翻译水平足以让我们释怀，在日文版中以英文显示的字幕也全变成了中文，厂商的诚意可见一斑。现在X360上最强的美式游戏《战争机器》和最强的日式游戏《蓝龙》都已变成中文版，相信未来还会有更多的大作中文版出现在我们面前。

蓝龙 中英文合版	Microsoft/Mistwalker		RPG
X360	蓝龙 中英文合版		中国香港版
	2007年5月22日	1人	300港元
	对应日文版存档		对应玩家年龄：全年龄



攻略透解 GUIDE THROUGH

文 纱迦 美编 NINA

实用操作

因为是中文版，再加上游戏中有详细的教学，所以这篇攻略不会花太多工夫在系统上，不过最有用的部分是不会略过的。首先来看几项实用操作。

☆在设定里将"略过事件"一项调为"可"时，按START键可跳过剧情。

☆按Y键出现菜单后，按Y键可以立即回到游戏中，按BACK键可以回到标题画面，按LB或RB键可以变换队长。

☆战斗中决定目标时，按Y键可以从玩家角色或怪物中进行切换。

☆战斗中按住LB或RB键不放，可以查看玩家角色的状态，如辅助效果、属性耐性、异常状态耐性。

探索

在《蓝龙》的世界里，道具并不是只放在宝箱中的，在地图上的任何独立物体都有可能藏着道具。惟一的方法就是连按A键进行地毯式的搜索。当然这个"任何"二字用得比较夸张，不过据官方声称游戏中有5000个左右的地点可以进行探索。虽然大约有一半以上都是10块钱或空无一物，但是有时也能找到经验值、HP回复、MP回复、徽章、各种道具，甚至还可以增加能力！俗话说集腋成裘、聚沙成堆，一路上辛辛苦苦找过来的话，游戏难度也会下降不少。就算是空无一物，也可以在游戏中找到对应的奖励。

可见式遇敌

本作的敌人是可以看见的，如果接触到敌人就会进入战斗。按X键角色会做出攻击动作(每个角色都不一样)，如果能击中敌人的话，开始战斗后就会处于比较有利的行动顺序，并有一定几率获得快攻的奖励。如果从背后接触敌人，就会进入更有利的背袭状态。相对的，如果被敌人的攻击动作击中，或是被敌人从背后接触，玩家就会陷入困境。



攻击范围

在迷宫和大地图上移动时，按RT键会出现一个圆圈，这就是玩家的攻击范围。按RT键后，处于攻击范围内的敌人会全部列在屏幕右边，玩家可以自由选择想要攻击的敌人，也可以选择复数敌人一起战斗。选择复数敌人战斗的优势在于在杀光一批敌人后会随机取得奖励，包括各种能力上升、恢复HP和MP等等。而且在战斗胜利后也有连续战斗的奖励加成。

攻击范围内有时会出现名字为黄色的怪物，当你遇到了两种不同的黄色名字怪物时，进入战斗后怪物之间就会发生内哄。内哄的结果是怪物之间会展开战斗，有时甚至会吃掉对方。怪物内哄的结果对于玩家来说无疑是相当有利的。

角色能力



本作角色的能力主要由角色等级和影兽战斗类型等级来决定。角色等级就是5位同伴的等级，最高99级，随着EXP(即经验值)的增加而提升。影兽战斗类型等级则是随着SP(即影兽点数)的增加而提升，每种战斗类型的等级最高都是99级。除此之外得到令能力增长的道具也能让角色能力上升。

影兽战斗类型共有9种，彼此之间的能力差别很大，例如武僧的攻击力是最高的，全能战士的攻击力是最低的。但如果1级的武僧和40级的全能战士比起来，那肯定还是后者的攻击力更大。下面列出99级的修与9种99级影兽战斗类型组合的基本能力值(此为未装备任何饰品时的数值，且未考虑升级时的随机变动和道具补正)。

战斗类型	攻击力	防御力	魔法攻击力	魔法防御力	敏捷度	HP	MP
魔法剑士	786	438	229	118	148	999	858
铠战士	714	580	12	74	138	999	858
武僧	949	409	0	1	158	999	858
刺客	786	380	32	142	168	999	858
黑魔法师	373	221	503	260	128	999	858
白魔法师	373	221	425	198	128	999	858
护盾法师	393	285	425	369	138	999	858
力魔法师	393	234	588	227	138	999	858
全能战士	361	212	0	1	128	999	858

野外技能

在迷宫和大地图上移动时可以使用特定技能，这就是野外技能。按RT键后除了可以选择战斗对象外，往下看就有装备野外技能的选项，发动键位是LB或RB。游戏中的野外技能不多，只有挑衅、战吼、麻痹球、隐密行动、防护罩这5项。其中防护罩是最为实用的，其效果为将敌人直接消灭并获得SP，但不能获得EXP。不过对于等级过高、没有战斗过的敌人不能用防护罩干掉，另外部分守关型敌人也不怕防护罩。



蓄力

蓄力是本作战斗系统的一大特色。武僧的技能蓄力攻击可以让普通攻击、横扫、魔法剑通过蓄力来增强威力，此外还有通过蓄力加强防御效果、扩大攻击范围的技能。蓄力的方法是决定攻击目标后按住A键不放，到达玩家心目中的满意位置后松开即可。不过蓄力虽然强劲，但是也会让角色的行动顺序滞后，这个影响在行动表上可以很清楚地看到。

魔法则是天生具有蓄力的特性，魔法蓄力后的效果多种多样，有增强效果的，也有扩大范围的，具体情况可以在按Y键调出菜单后选择物品→图鉴→魔法图鉴进行查看。顺便说一句，魔法的各种特性在这里都能看到。

在蓄力时我们可以看到一小截红色区域，如果在蓄力时能够正好停在红色区域上，就可以让效果更加显著。

©2007 BIRD STUDIO / MISTWALKER, INC.著作权所有，并保留一切权利。
©2007 Microsoft Corporation.著作权所有，并保留一切权利。

技能习得表

影兽战斗类型升级之后，除了能力增加之外，还能学会新的技能。下面就会为大家列出全部技能的习得等级，方便大家有的放矢地去升级。

魔法剑士

习得等级	技能名称	效果
2	魔法剑等级1	可以使用火焰剑、疾风剑、水波剑
5	横扫1	可以同时攻击前排或横排的目标
8	魔法剑等级2	可以使用地裂剑、闪耀剑、暗影剑
11	生命值吸收	把普通攻击时造成的伤害转化成生命值
14	魔法剑等级3	可以使用强火焰剑、强疾风剑、强水波剑
17	横扫2	横扫1的强化版
20	魔法剑等级4	可以使用强地裂剑、强闪耀剑、强暗影剑
23	增加暴击伤害	提高暴击(即会心一击)造成的伤害
26	魔法剑等级5	可以使用超火焰剑、超疾风剑、超水波剑
29	法力值吸收	把普通攻击时造成的伤害转化成法力值
32	魔法剑等级6	可以使用超地裂剑、消去剑、超暗影剑

铠战士

习得等级	技能名称	效果
3	守护	替濒死的队友挡下物理攻击和魔法攻击
6	魔法防御	防御时对魔法也有效果
9	最大生命值+25%	最大生命值增加25%
12	剑士之壁	装备者的防御力与同等级的铠战士相当
15	警戒	让敌人无法先攻
18	蓄力防御	可以用蓄力提升防御效果
21	遇袭无效	让敌人无法从背后攻击我方队伍
24	延命术	生命值为0时，用法力值来承受伤害
27	最大生命值+50%	最大生命值增加50%
30	完全守护	替队友挡下所有的物理攻击和魔法攻击
33	狂战士	生命值越少，攻击的威力越强

武僧

习得等级	技能名称	效果
4	挑衅	吸引野外的怪物来攻击我方队伍
7	反击	受到直接攻击时有一定几率反击， 反击时不能发动暴击和辅助效果
10	瑜珈术	回复自己的生命值和异常状态
13	蓄力攻击	用蓄力来增加攻击时的威力，对魔法剑和横扫也有效
16	提升暴击几率	暴击的发生几率上升
19	格斗之心	装备者的攻击力与同等级的武僧相当
22	战吼	把野外上比较弱的敌人吓跑
25	蓄力爆发	用蓄力扩大普通攻击的有效范围
28	朴实的真谛	空的装备格越多，战斗能力越强
31	绝对反击	受到直接攻击时必定反击

刺客

习得等级	技能名称	效果
2	偷窃	偷窃物品
5	防盗	不让物品及金币被偷走
8	麻痹球	扔出让敌人麻痹的炸弹(野外技能)
11	交涉术	买东西时有优惠
14	忍者绝学	装备者的敏捷度与同等级的刺客相当
17	隐密行动	在野外时不会被敌人发现(野外技能)
20	奇袭	先攻的发动几率上升
23	抢夺	在普通攻击的同时可以偷窃物品
26	远距攻击	所有攻击手段均可任意攻击前后排的敌人，
29	操纵术	控制敌人，每位队友只能控制1名敌人
32	神偷	容易偷到更好的物品
35	连续攻击	普通攻击变为两次

黑魔法师

习得等级	技能名称	效果
4	黑魔法等级1	可以使用火焰术、疾风术、水波术
8	黑魔法再生	移动时会逐渐回复法力值
12	黑魔法等级2	可以使用地震术、吸收术、暗影术
16	黑魔法等级3	可以使用强火焰术、强疾风术、强水波术
20	最大法力值+25%	最大法力值增加25%
24	黑魔法等级4	可以使用强地震术、强吸收术、强暗影术
28	黑魔法等级5	可以使用超火焰术、超疾风术、超水波术
32	最大法力值+50%	最大法力值增加50%
36	黑魔法等级6	可以使用超地震术、超吸收术、超暗影术

白魔法师

习得等级	技能名称	效果
3	白魔法等级1	可以使用治愈术、解毒术、闪耀术
6	提升物品效果	提高物品的使用效果
9	白魔法等级2	可以使用除蛙术、全体治愈术、再生术
12	连续物品	可以同时使用两个物品
15	白魔法等级3	可以使用强治愈术、复活术、中止术
18	白魔法再生	移动时会逐渐回复生命值
21	白魔法等级4	可以使用平麻术、强全体治愈术、强闪耀术
24	白魔法等级5	可以使用超治愈术、强再生术、消去术
27	白魔法等级6	可以使用完全恢复、超全体治愈术、完全复活术
30	魔法快速蓄力	蓄力时间减少50%
33	回魂术	每场战斗可以完全复活一次

护盾法师

习得等级	技能名称	效果
3	护盾魔法等级1	可以使用盾牌术、庇护术、回复力提升术
6	防护罩1	不进入战斗画面直接消灭敌人(野外技能)，发动费5点MP，每消灭一个敌人消耗30点MP，获得SP变为1/3
9	护盾魔法等级2	可以使用地裂术、抵抗术、障壁术
12	魔法之壁	装备者的魔法防御力与同等级的护盾法师相当
15	护盾魔法等级3	可以使用强盾牌术、强庇护术、反射术
18	护盾魔法等级4	可以使用强地裂术、强抵抗术、强障壁术
21	防护罩2	防护罩1的强化版，发动费5点MP，每消灭一个敌人消耗10点MP，获得SP变为1/2
24	濒死护盾	陷入濒死状态时会自动张开强力护盾
27	护盾魔法等级5	可以使用超盾牌术、超庇护术、强反射术
30	护盾魔法等级6	可以使用超地裂术、超抵抗术、超障壁术
50	防护罩3	防护罩2的强化版，发动费5点MP，每消灭一个敌人消耗1点MP，获得SP变为1/2

力魔法师

习得等级	技能名称	效果
3	力魔法等级1	可以使用迟缓术、昏睡术、失准术
7	力魔法等级2	可以使用加速术、迷失术、中毒术
11	力魔法等级3	可以使用强迟缓术、混乱术、疏懒术
15	效果时间+50%	魔法效果的持续时间+50%
19	力魔法等级4	可以使用强加速术、青蛙术、力量术
23	力魔法等级5	可以使用超迟缓术、麻痹术、强身术
27	魔法之心	装备者的魔法攻击力与同等级的力魔法师相当
31	力魔法等级6	可以使用超加速术、诅咒术、魔力术
35	连续魔法	可以连续使用2个不同的魔法

全能战士

习得等级	技能名称	效果
4	饰品+1	额外增加1个特殊装备格
8	技能+2	额外增加2个技能格
11	技能+3	额外增加3个技能格，技能+2的强化版
15	技能+4	额外增加4个技能格，技能+3的强化版
18	饰品+2	额外增加2个特殊装备格，饰品+1的强化版
22	技能+5	额外增加5个技能格，技能+4的强化版
25	技能+6	额外增加6个技能格，技能+5的强化版
29	技能+7	额外增加7个技能格，技能+6的强化版
32	饰品+3	额外增加3个特殊装备格，饰品+2的强化版
36	技能+8	额外增加8个技能格，技能+7的强化版

下载服务

目前日文版《蓝龙》已经推出了4个下载服务，其内容包括追加令飞空艇战斗变简单的插件、新道具、新迷宫以及最有用的多周目继承和高难度选择。不过遗憾的是这些内容并不能在中文版中使用。目前中文版还未正式对玩家开放下载，在后面的攻略中提到的下载部分在目前还用不上，请玩家先行跳过。待开放下载后就可以派上用场了。

不过借助中文版和日文版记录通用的设定，我们依然有办法在中文版中实现多周目继承和高难度选择。只要先在日文版中开一个多周目继承的游戏初期存档，然后在中文版中读取这个存档，就可以变相实现多周目继承了。而且这个存档的难度也和日文版一样！不过需要提醒大家的是，本作的最高难度SUPER还是比较夸张的，第一次玩的玩家千万不要选择。

中文显示 本作是中英文合版，若不将主机语言设为繁体中文，进入游戏后将变为全英文。所以如果你发现你买回来的游戏是英文版请不要惊慌，因为英文版要等到八月了……

成长心得

看完技能习得表之后，大家就会发现：原来每种影兽战斗类型都相当厉害。由于影兽点数可以反复获得，所以全部练满也是完全可能的。再加上习得的技能是可以任意装备的，所以全部练满(至少练出全部技能)才是王道。

角色	1～20级推荐类型	21～40级推荐类型
修	魔法剑士+全能战士	刺客+武僧
吉罗	白魔法师+全能战士	黑魔法师+护盾法师
克露克	黑魔法师+全能战士	白魔法师+力魔法师
玛鲁玛洛	武僧+全能战士	魔法剑士+刺客
左拉	刺客+全能战士	白魔法师+魔法剑士

不过对于从一周目开始挑战的玩家来说，初期由于获得的SP点数很少，早期的选择就非常关键了。而且最早玩家只有4个影兽战斗类型可以选择，惟有角色等级到了5、10、20、30、40级时才能解开新的影兽战斗类型封印。左表是给初学者的建议。

全能战士无疑是所有角色应该最早解封的影兽战斗类型。吉罗转为护盾法师后肩负着全队的练级重任，如果能学会防护罩2就可以造福全队了。当然以上的推荐并不是绝对的，比如白魔法等级1、黑魔法再生、偷窃、交涉术这些初期技能，学起来不费多少SP，实用性却相当高，学一下是没有任何害处的。

由于各种影兽技能可以任意装备，由此可以组合出很多夸张的组合。如将生命值吸收、法力值吸收、连续攻击、抢夺、蓄力攻击、蓄力爆发这6项技能组合在一起，蓄至最大后就可以对全体敌人实现两次普通攻击且附加吸收HP和MP外加偷盗的效果。如果再配上合适装备，更能附上各种异常状态攻击和属性攻击！又如将绝对反击和完全守护给同一人装备之后，这名角色就能替其他队友挡下所有攻击并给予反击，这同样是相当厉害的战法。本作的难度不高，大家不妨自己开发多种战术去虐待敌人。



▲本作的缎带实在太强：全属性防御上升+全异常状态无效。

《蓝龙》世界全图



地名表

1	奈那要塞
2	梅卡基地
3	帕契斯镇
4	极光遗迹
5	怀尔高原
6	古代监狱·死亡壕沟
7	古代工厂
8	凯拉索村
9	诺鲁塔村
10	帕罗伊镇
11	地下河流
12	雷射区
13	狂食树怪之村
14	食人森林
15	荒野的羊族营地
16	森林的羊族营地、死亡森林
17	拉鲁山脉的营地
18	大沙漠
19	钻洞机器、古代医院遗迹
20	拉果村
21	罗特荒野
22	古代遗迹森林
23	库鲁山脉·北
24	库鲁山脉·南
25	塔塔村
26	古代遗迹洞穴
27	梅卡德坠落地点
28	莫尔村
29	壁画谷·西边
30	壁画谷·东边
31	往基普拉露的道路
32	基普拉露城堡闹区
33	亚路马鲁村
34	流放森林
35	海底洞穴
36	高空梅卡基地
37	塔塔村营地
38	海立方体

宝箱表

1	魔法药	23	戴比饮料	45	7枚徽章	67	7枚徽章	89	永久机关碎片	111	7枚徽章
2	石戒指	24	七彩风	46	三棱镜	68	超高级魔法药	90	交换针	112	9枚徽章
3	高级药	25	巨大紫水晶	47	古生物鳞片	69	3枚徽章	91	3枚徽章	113	3枚徽章
4	活力饮料	26	风之戒指	48	9枚徽章	70	魔法饮料	92	七彩风	114	葛克饮料
5	活力饮料	27	刺刺树	49	高纯度绿宝石	71	小偷手册	93	高级透明药	115	古生物羽毛
6	中毒粉	28	三棱镜	50	昏睡粉	72	昏睡粉	94	昏睡粉	116	三棱镜
7	绿宝石	29	高纯度绿宝石	51	连续草	73	8枚徽章	95	影之结晶	117	万能药
8	青蛙饮料	30	试练手环	52	9枚徽章	74	连续草	96	巨大红宝石	118	手稿
9	高级魔法药	31	火之项链	53	古生物鳞片	75	三棱镜	97	13枚徽章	119	魅影龙的牙齿
10	透明药	32	紫晶龙的牙齿	54	交换针	76	2枚徽章	98	坏掉的永久机关	120	3枚徽章
11	影之结晶	33	永久机关碎片	55	巨大影之结晶	77	高纯度红宝石	99	1枚徽章	121	7枚徽章
12	超级大蒜	34	超高级魔法药	56	葛克饮料	78	5枚徽章	100	三棱镜	122	青蛙项链
13	魔法结晶耳环	35	七彩风	57	1枚徽章	79	七彩龙卷风	101	7枚徽章	123	凤凰羽毛
14	刺刺藤	36	1枚徽章	58	万能药	80	古生物鳞片	102	9枚徽章	124	三棱镜
15	精神回复波	37	永久机关碎片	59	2枚徽章	81	刺刺树	103	戴比饮料	125	高纯度绿宝石
16	铜项链	38	高纯度蓝宝石	60	5枚徽章	82	3枚徽章	104	3枚徽章	126	领结
17	解除石化剂	39	高纯度紫水晶	61	高纯度红宝石	83	高纯度蓝宝石	105	高纯度紫水晶	127	暴风雪龙的牙齿
18	巨大紫水晶	40	万能药	62	高纯度绿宝石	84	永久机关碎片	106	古生物鳞片	128	永久机关碎片
19	连续草	41	3枚徽章	63	3枚徽章	85	7枚徽章	107	高纯度绿宝石	129	太阳项链
20	公主之吻	42	2枚徽章	64	小偷手册	86	万能药	108	高级魔法药	130	青蛙项链
21	神秘零件3	43	超高级魔法药	65	七彩风	87	高纯度绿宝石	109	超高级魔法药	131	散热器零件
22	巨大影之结晶	44	光之结晶	66	凤凰羽毛	88	6枚徽章	110	高纯度紫水晶	132	30枚徽章

战斗乐趣 风和地、水和火、圣和暗是游戏的属性相对关系，不过实际游戏中隐藏着更多的相生相克关系。如大便系敌人全部怕水属性，风属性可以吹走敌人的武器或加强火属性，水属性可以令机械失效等等。请大家自行发掘。

攻略说明

★文中提到的方向，如无特别说明均以画面右下方的罗盘为准。由于中文版有BUG，罗盘上不会标明东南西北。在大地图上移动时，红指针的指向为北，蓝指针的指向为南。而在迷宫中则没有这么简单，幸好北方还有一个红点，据此可推断其他方向。绝大部分迷宫的罗盘均是按照上北下南左西右东而显示的，对于例外的情况会在攻略中进行单独说明。
★文中列出的BOSS资料，均是普通难度下的资料。
★所有的成就对游戏内容没有任何影响，如果阁下视成就如浮云，大可完全不理。不过为防止你日后反悔，还是先留好存档比较稳妥。

DISC 1 攻略开始！



片头

☆本作的片头中可以操作修四处行动，调查附近的东西有可能获得各种道具，其中调查风车井可以获得HP最大值+1。如果觉得厌倦了可以直接往山下跑，即可令片头结束。

塔塔村

☆正式进入游戏后先要控制修的爷爷福西拉。与附近的人对话后就能引发剧情，之后就要操作修挑战地鲛。当可以控制修行动时往回走，可以找到可鲁堤，与他对话后可以拿到提升生命值胶囊。靠近地鲛时会出检查点字样，即表示如果被全灭后能够从此处开始。游戏所有的BOSS战前都会有检查点，可谓非常体贴。

☆在与地鲛对战时出现剧情后，就可以用方向键选择攻击其弱点红光。战斗结束后与克露克和吉罗对话，再靠近地鲛时会发生剧情。

☆抓住地鲛后靠近调查它，之后发生剧情，进入古代遗迹洞穴。

下載 多周目游戏时如果选择高难度，记得在战斗前务必要调整装备。

古代遗迹洞穴

☆苏醒后立刻往南，找到昏迷的克露克和吉罗，剧情后两人便会自动加入。

☆部分宝箱需要消灭守在一旁的敌人后才能打开。

☆打开特定的4个宝箱后会出现新的宝箱，打开后发生剧情，来到巨型梅卡德。

下載 多周目游戏时如果选择高难度，在两位同伴加入后记得调整装备。如果你已经下载了新道具，建议现在就装上观察空无一物的眼镜。
宝箱 刺刺草、药、光之结晶、石项链、药、火之脐环(蓝色护盾)、石手环、凤凰爪
隐藏 被蓝色果冻状物体包着的宝箱即为护盾宝箱，此时是不能解开的，在宝箱资料中会特别注明。

巨型梅卡德

☆剧情过后不要急于前进，在附近的宝箱里可以找到古代辞典。在战斗中使用古代辞典可起到侦察的效果，不过总的来说意义不大。

☆与泰那的战斗必败无疑，剧情之后众人又回到了巨型梅卡德。

☆来到中央有光球的地方发生剧情，大群机器人出现。此时应该快速从这个房间内撤退。退出房间后会发生剧情，之后会有一个连续按键的迷你游戏。如果能不放过一个敌人而将门关上，即可解开成就。

☆关门后又有剧情，玩家可以选择是否吃下光球获得影之能力。不过不吃的话游戏是无法继续下去的，所以还是早早选择"是"吧。

☆获得影之能力后仍然有大量敌人，趁早调查飞空艇离开这里吧。

宝箱(光球之间) 光之结晶、药、石项链、药。
成就 完美通过关门的迷你游戏。

梅卡德坠落地点

☆喝水可以恢复HP和MP。

☆来到飞空艇残骸处推倒障碍物，即可继续前进至梅卡德坠落地点周边。

宝箱 药、魔法药、解毒药、红宝石、石手环

梅卡德坠落地点周边

☆现在可以使用RT键了，游戏中准备了很详细的教学，第一次玩的话很快就可以拿到相关的成就。

☆找齐宝箱后就可以进入前方的罗特荒野·东。

宝箱 魔法药、石戒指、高级药

罗特荒野·东

☆这里的敌人非常多，宝物也不少。另外还要注意推倒岩石和树木，有时会出现宝物和新的道路。

☆黑Lv1/火焰术之书是不可错过的道具，在推倒某颗树后爬上去即可拿到它。

宝箱 刺刺草、黑Lv1/火焰术之书、消除恶臭袋、200G、解毒药、石耳环、魔法药、凤凰爪、魔法药、300G、石戒指、解毒药、绿宝石、训练鞋(蓝色护盾)、大蒜

荒野的羊族营地

☆打到这里可以好好休整一下了，在这里可以购买装备、道具、魔法书。一切准备妥当之后即可从另一头出发了。

宝箱 昏睡粉、小偷手册、古代战士手环(蓝色护盾)、魔法药、蓝宝石
支线 这里有人肯用凤凰爪来换你的解毒药，数量有限，机不可失。

罗特荒野·西

☆这里比罗特荒野·东要狭小，敌人增加了一种双足蜥蜴，用魔法剑可以打掉它的武器。

☆走不了多久就会进入BOSS战。BOSS战胜利后，若返回荒野的羊族营地与被救的人对话，可以拿到高级药。继续向前则会来到罗特荒野·东部。



BOSS

迷你恐龙

等级	4
HP	320
弱点	无

弱点是头部。剧情发生后就用黑魔法和魔法剑往它头上招呼吧！

宝箱 大蒜、铜手环、水之脐环(绿色护盾)、超级大蒜、刺刺藤、青蛙粉、紫水晶、光之结晶、500G、铜耳环

罗特荒野·东部～钻洞机器

☆这里的面积相当大，宝箱也不少，不过强敌更多，右边守住路口的棕熊和左上方随机出现的咯吱精灵都是一周目玩家现在所搞不定的，还是早早接近入口左边的机器为妙。

☆进入机器后发生剧情。

秘技 守住路口的棕熊虽然厉害，但是只要先与之战斗再逃走，趁着无敌时间在它身边存档，之后读档的话就能利用它爬出来的时间一口气通过路口了。利用这个方法可以拿到大地图上的第30号宝箱，里面的试练手环是攻击力+70、MP+5的强力装备。但需要注意的是，因为与熊战斗有全灭的可能，而且存档位置不对的话也走不过去，所以请玩家务必多留几个档。



钻洞机器

☆一进去就有机器人贩卖各种商品，还有专司回复的机器人，可以好好利用。

☆这里虽然一共只有3楼，不过要绕一个圈子才能拿齐宝箱。利用电梯来到2楼的另一侧后，会与巨型维修机器战斗。胜利后可以拿到23个传送匣，此时就可以使用菜单里的传送指令了。今后只要在传送器安上传送匣，就可以在任何地方利用传送指令迅速移动过来。

☆坐电梯返回3楼，从正中央的门进去，会与玛鲁玛洛展开战斗。这一战时间一到就会自动结束。

☆战斗结束后从另一个门坐电梯直接下到1楼，就可以离开钻洞机器，来到古代医院遗迹。

宝箱(1楼) 1枚徽章、凤凰爪、蓝宝石、灵体回复器、光之结晶
宝箱(2楼) 古代战士项链(蓝色护盾)、高级药、2枚徽章、3枚徽章、红宝石、5枚徽章

古代医院遗迹

☆这个迷宫颇有些规模。进入之后先打开门右边的红色开关，这是电灯开关。以后在这里遇到的电灯开关都要打开。

☆经过1楼西北方的房间，从楼梯走到2楼。1楼西北方的房间有回复设备，要多加利用。

☆在2楼东南方的房间里找到院长室的钥匙，这个房间里也有电灯的开关。

☆从2楼的东边可以来到院长室，用院长室的钥匙可以打开被锁着的门。调查院长室里的书架可以拿到金库钥匙，用它可以打开院长桌上的金库。里面是强力提升生命值胶囊、黑魔法师之心和白魔法师之心。

☆返回2楼，绕到2楼西边走楼梯来到3楼。来到3楼会发生剧情。

☆3楼西南边的房间里有记录点，穿过这个房间从3楼西边的楼梯下去，可来到2楼的北边，这样就可以进入电力控制室了。开启没坏的能源制御装置，就可以使用电梯了。

☆绕到2楼中央坐电梯来到3楼，在3楼东南边可以找到宝箱钥匙，利用它可以打开西北边房间里两个锁住的宝箱。如果进入3楼北边的门来到古代医院遗迹·大厅，

韩文语音 如果你选择新游戏，那么游戏会问用日文语音还是韩文语音。对于玩过日文版的玩家来说，也许想听听韩文版吧。不过一旦选定之后，似乎是无法更改的……

会进入BOSS战。

☆战斗结束后玛鲁玛洛会往前跑掉，在壶之室可以找到他。壶之室里的容器是可以调查的，在这里可以找到13枚徽章。注意在右边找到发光的液体后就会自动进入剧情离开这里了。



BOSS　双头狼

等级	6
HP	800
弱点	火或水、圣

这个BOSS会切换火和水属性，肉眼不难判断其属性。看准后用相克的魔法轰下去就能造成大的伤害。

宝箱(入口) 精神回复波、强力提升法力值胶囊
宝箱(1楼) 活力饮料、解除麻痹药、提升生命值胶囊、高级魔法药、魔法药、白Lv1／闪耀术之书、透明药、力Lv5／超迟缓术之书(白色护盾)、防Lv6／超地裂术之书(白色护盾)
宝箱(2楼) 魔法药、银手环、300G、透明药、高级魔法药、高级魔法药、超高级药(蓝色护盾)、银戒指、院长室的钥匙、超高级药、古代战士耳环(蓝色护盾)
宝箱(3楼) 银项链、5枚徽章、凤凰爪、宝箱钥匙、银耳环、提升法力值胶囊、中毒粉、影之结晶、魔法结晶项链、青蛙粉、防Lv5／超庇护术之书(白色护盾)
宝箱(院长室) 活力饮料、魔法结晶戒指、金库
宝箱(大厅) 魔法结晶手环、中毒粉、7枚徽章

拉果村

☆与人群对话后进入旁边的公民会馆，出现剧情。之后走出公民会馆，又会发生剧情。

☆追随玛鲁玛洛来到后山的洞窟，路上会看到传送器，记得安上传送匣。

☆在洞窟里往左走可以找到玛鲁玛洛，之后会回到公民会馆发生剧情，玛鲁玛洛正式加入。之后就可以出村继续冒险了，不过走前记得在村中购买新的装备。

宝箱 7枚徽章、1枚徽章、巨大影之结晶、9枚徽章、3枚徽章
宝箱(公民会馆) 药、影之结晶
下载 如果是多周目游戏的话，记得为刚加入的玛鲁玛洛调整装备。

拉果村周围地区～海底洞穴

☆出村后会出现野外技能的教学，不过目前没有什么好的特技。建议玩家让一个人去学护盾法师，该职业的野外技能防护罩是练级的不二之选。

☆按START键调出地图后，发光的地点就是目的地，照此前进至海底洞穴即可。路上有多个宝箱，见到就不要错过。

海底洞穴

☆这个迷宫的罗盘指向为：左北、右南、上东、下西。

☆路上可以遇到升级箱，其作用为强化三种道具，但只有一次机会。

☆向东边一直走到尽头，在没有路的地方将附近的敌人全灭后会出现宝箱，里面是鱼形钥匙。

☆返回南边的一条死路，本来打不开的宝箱可以用鱼形钥匙打开了，里面是六角水晶。

☆再返回刚才拿鱼形钥匙的地方，把六角水晶安到一旁的装置上，就会出现新的路。前方便是BOSS战。BOSS战后继续前进，即可走出海底洞穴。





BOSS　四头蛇怪

等级	14
HP	1440
弱点	火

这个家伙有4个头，因此用全体攻击的地系魔法比较合算。此外强火焰术也能对其造成致命打击。

宝箱 七彩风、水之耳环、三棱镜、全能战士之心、升级箱、超高级药、鱼形钥匙、六角水晶、黑Lv3／强火焰术之书、紫水晶、万能药、水之项链、橡胶底草鞋(蓝色护盾)

森林的羊族营地

☆在大地图上很快就能找到森林的羊族营地。前面的迷宫死亡森林很长，因此要在这里做好准备。准备完成后就可以回到大地图上，进入一旁的死亡森林。

宝箱 巨大红宝石、透明药、超高级药、高级魔法药
支线 在某匹马的附近有一位女性，与她对话后可以接受给她的恋人送药的任务。她的恋人就是在荒野的羊族营地里站在篝火旁边的那位，利用传送完成3次送药的任务后，就可以带着她的恋人回来，之后从两人手上可以得到高级药和土之手环。

死亡森林

☆这个迷宫的罗盘指向为：左北、右南、上东、下西。其面积很大，敌人众多，要小心应战。地上发光的植物可以调查，有时可以恢复HP和MP。紫色的沼泽有毒，一旦进入就会狂减HP，不可造次。

☆进入后一直往东边前进，在一片毒沼前可以找到老树之魂(地点A)。

☆带着老树之魂返回至入口处，然后一直往北，渡过一座浮桥后在中央找到了老树。放入老树之魂后，作为感谢老树令毒沼的水位下降，这样就出现了4条新的道路(图中虚线处)。

☆继续向北，在最北部可以找到那台机器(地点B)，将其关上之后，毒雾就会消失了。返回找到老树之魂的地方，此时可以通过浮桥继续前进了。

☆走不了一会儿就会发现传送器(标记W)，再往前就会发现一大片加彭之叶，接下来就是BOSS战了。胜利后调查得到加彭之叶，然后利用传送返回拉果村。



BOSS　幽灵王

等级	10
HP	1270
弱点	圣

如果没有高等级圣属性魔法就只能慢慢打了。注意他的全体攻击能造成不小的伤害，不能忘记回复。

死亡森林的地图



S：记忆点(BOSS战后出现)　W：传送器　Barrier：护盾

拉果村

☆进入公民会馆发生剧情。

☆睡醒之后发现克露克和吉罗不见了，立刻进入公民会馆"追杀"二人，接下来是很长一段剧情，有主题歌哦！

☆剧情结束后就可以离开村庄了，临走前村长会教一段解封之舞。剧情结束后千万别急着闪人，再与村长对话，他就会为你解开村中3个宝箱的护盾了。另外村中的魔法书店和道具店会追加新的商品，不要错过。

宝箱(村人病愈后) 影之结晶(村长的家)、药(植物爱好者的家)、药(老先生的家)
宝箱(村长解封后) 试练戒指、试练耳环、火之手环
支线 解开宝箱护盾后，找到村子里6处祭坛并进行祭拜的话，在公民会馆的神像前可以拿到火之戒指。这6处祭坛分别在玛鲁玛洛的家·1楼、年轻夫妇的家、老先生的家、村长的家·1楼、村长的家·地下室、植物爱好者的家·1楼。

罗特荒野·西部～库鲁山脉

☆离开拉果村来到大地图上，地图上发光的地方就是目的地。走着走着就会发现原来又走回坐钻洞机器的地方了，不过现在就不用怕那些敌人了。打倒拦路的棕熊后就可以来到库鲁山脉。如果之前没拿试练手环的话这次可不要错过了。

☆在库鲁山脉迷宫的入口，玛鲁玛洛跳起了村长传授的解封之舞，这样就可以进入了。

库鲁山脉

☆此迷宫的罗盘指向为：上南、下北、左东、右西。

☆一进入这里，就会发现传送器和记忆点，此外还能遇到鸟山明的化身鸟山伯。可以用游戏中收集到的徽章与鸟山明交换令影兽职业等级增加的道具和各种能力永久上升道具。推荐玩家多换护盾法师之心，以便尽快培养出一名护盾法师等级50级的角色，从而学会3级的防护罩。

☆这里的迷宫比较简单，只要不断向南就能接近出口，途中会有一次剧情。注意迷宫里的水会令HP减少，不可久留。

宝箱 中毒粉、巨大绿宝石、高级透明药、高纯度红宝石、巨大蓝宝石、力Lv2／迷失术之书、风之手环、土之耳环、5枚徽章、7枚徽章、2000G、高纯度蓝宝石、防Lv2／抵抗术之书、1000G、交换针、古生物鳞片、光之结晶、高纯度紫水晶、凤凰羽毛、9枚徽章、试练项链、黑Lv5／超疾风术之书(绿色护盾)、上古龙的牙齿(红色护盾)、40枚徽章(红色护盾)、链子(红色护盾)
下载 徽章在正常游戏中不能反复获得，但是在下载内容的随机迷宫里却可以反复取得。另外无论你在上一轮换了多少道具，在新一轮游戏中却又恢复到了初始价格。所以徽章多用才是王道。

宝箱列表

1	巨大蓝宝石	15	公主之吻
2	刺刺树	16	凤凰羽毛
3	七彩龙卷风	17	刺刺藤
4	死亡耳环 (全灭附近的蝴蝶后出现)	18	白Lv4　强闪耀术之书
		19	高级透明药
5	巨大绿宝石	20	高级药
6	光之结晶	21	500G
7	老树之魂	22	魔法饮料
8	土之手环	23	巨大红宝石
9	止晕眩药	24	土之项链
10	土之戒指	25	高级魔法药
11	1000G	26	风之耳环
12	连续草	27	灵体回复器
13	青蛙粉	28	小偷手册
14	水之戒指	29	升级箱(绿色护盾)

大师签名 打败隐藏BOSS便便怪王后可以拿到签名板，之后就可以去找鸟山明大师要签名了。要来的签名可以在物品图鉴中查看，上面有鸟山明的自画像，并写着称赞你的话语。

塔塔村

☆塔塔村现在已经成了一片废墟，这里可以调查的地方简直多如牛毛。从记忆点旁边的桥过去，走一会儿就能看到一个小贩，同时出现检查点。走近一调查，果然这个家伙就是怪物变的，BOSS战开始。获胜后进入后面的旅馆，可以救出被绑的老板，并得到试练耳环作为奖励，同时店也会开业。

☆在福西拉的工作室可以找到修的爷爷留给修的信，众人从信中得知了村民的去向。这样就可以离开了。



BOSS　法力之魂

等级	18
HP	545
弱点	无

它会不断召唤敌人，将最后召唤的敌人全灭后它会使用强力攻击，我方的HP要保证够多。用强闪耀术可以将其打晕，之后便可给予其重创。

宝箱 2000G、7枚徽章、黑Lv3/强疾风术之书、8枚徽章、9枚徽章、坏掉的永久机关、1枚徽章、试练戒指、古代留声机

隐藏 在克露克家中找到的古代留声机，其效果为在菜单中使用后可以听游戏的主题曲——由川澄绫子演唱的《我的眼泪与天空》。

壁画谷·西边

☆这个地方的特色在于墙上的壁画会袭击人，虽然壁画的实力不弱，但是打倒之后必定会出现宝箱，所以一个都不要放过。除此之外就没有什么需要注意的了，走到最前方就能进入莫尔村。

宝箱 刺刺树、5枚徽章、七彩风、7枚徽章、葛克饮料、2枚徽章、古生物羽毛、白Lv4/平麻术之书、4枚徽章、500G、七彩龙卷风、古生物鳞片、9枚徽章、高纯度绿宝石、1000G、火之耳环、8枚徽章

宝箱(打倒恶之壁画后出现) 巨大红宝石、高纯度红宝石、高纯度蓝宝石、超高级魔法药、高纯度紫水晶、巨大光之结晶

宝箱(打倒凶之壁画后出现) 水之手环、风之项链



▲防护罩对某些敌人无效，比如这里的壁画。

莫尔村

☆进入村中就会发生剧情，之后要前往前方房间调查机器，听完故事之后通往中央的大门就会打开了。

☆中央的房间有各种商店，可以多加利用。前方有两个房间，一个有3个护盾宝箱和传送器，另一个是通往出口的。在通往出口的路上会有剧情，调查地面可以拿到神秘零件阿尔法。这是关系到最强饰品的道具。

宝箱 黑带(红色护盾)、永恒耳环(黑色护盾)、重力控制戒指(白色护盾)、永久机关碎片、古生物羽毛、葛克饮料

支线1 在有传送器的房间里，有一个小孩壁画会委托玩家去数整个村中有多少只猫壁画，正确答案是8只。我们只要随便找只猫连数8遍，就可以回去交差了。之后调查中间的机器，就可以拿到力Lv3/疏懒术之书。

支线2 在进入壁画谷·东边之前，出口的壁画会要你帮忙找书。之后在壁画谷·东边最上层深处的宝箱找页面剥落的书本后交给它，就能得到防Lv3/反射术之书作为谢礼。

壁画谷·东边

☆进入之后走了一会儿，就会遇到BOSS炽热鹫。

☆这里和壁画谷·西边一样，打倒凶之壁画后会出现宝箱，不过这里增加了两种新的壁画：乱和毒。这里还有两个升级箱，其中一个可以把在上层拿到的基普拉露耳环变为基普拉露戒指，另一个则是简单的升级。

☆走过第一座吊桥后桥会垮掉，这时就可以从桥的一边爬下去。

☆来到第二层后，同样有吊桥会在走过去后垮掉，借此可以来到最底层。从最底层就可以走出壁画谷·东边了。不过如果有宝箱没拿完的话，建议拿完再走，不然以后很难再回来。



BOSS　炽热鹫

等级	18
HP	2000
弱点	水、风

注意风魔法虽然是其弱点，却会让BOSS越战越勇，要注意回复。

宝箱(上层) 七彩龙卷风、8枚徽章、基普拉露耳环、页面剥落的书本、7枚徽章、古生物羽毛、连续草、2枚徽章、风之项链

宝箱(下层) 光之结晶、高纯度绿宝石、高纯度红宝石、水之手环、升级箱、高级透明药、巨大光之结晶、巨大绿宝石、三棱镜、凤凰羽毛、升级箱、超高级魔法药、昏睡粉、坏掉的永久机关

往基普拉露的道路～塔塔村营地

☆一进来就看到了记忆点，同时还有恢复HP和MP的水塘。从记忆点往左边走就是BOSS战，这回是二连战，可以说是游戏的第一个难点。首先是两只HP为244点的食铁虎，再是无头骑士。老虎的攻击力非常高，用昏睡术有奇效。无头骑士的HP为1200点，防御很高，用物理攻击还容易遭到反击。不过用土属性魔法可以造成巨大伤害。

☆BOSS战后大家会暂时扎营。这里的宝箱和调查点一旦错过的话，以后是没有办法弥补的，虽然没啥好东西，但也不要错过吧。

☆进帐篷看过吉罗一家的剧情后，靠近篝火就会发生剧情，之后系统会问你是否保存。此时一定要选择保存，因为接下来是一个有关成就的迷你游戏。

☆天亮后就要护送马车上路了，这里会有一个迷你游戏。在马车前进的途中，会有7批敌人出来攻击马车，玩家必须要保护马车不被打垮。迷你游戏的规则很简单，在开始前还有教学，不过必须以马车未受攻击的完美成绩过关，才能解开成就。如果玩家已经练出防护罩的话会轻松一些，另外还要活用RT键的大范围攻击。幸好敌人的出现位置是固定的，多打几遍就能够过。

☆护送完马车后会发生剧情，剧情过后便是BOSS战。这回是4只食铁虎。

宝箱(塔塔村营地) 魔法饮料、力Lv4/青蛙术之书、戴比饮料、巨大紫水晶

宝箱(护送马车剧情时) 刺刺树

成就 完美护送马车

基普拉露城

☆如果你是一位一路上辛勤搜索过来的玩家，进入这个城后估计会眼前一黑，因为能搜索的地方实在太多了！

☆直接进入基普拉露城，从1楼的大厅来到2楼的老大臣办公室，对话后会被士兵请去见国王。剧情过后众人会跟着国王和左拉来到城堡的最上方。剧情过后再与国王和左拉对话，得知地下研究所的事情。

☆回到1楼的大厅，从楼梯下方左边的门进入地下1楼，来到地下研究所。

☆与所长打过招呼后，进入里面的房间见过左拉。离开时左拉会邀请众人一起去她的房间，在这里左拉会讲述自己的经历。

☆回到旅馆后与老爷子对话，选择休息。之后会发生剧情，立刻火速赶往基普拉露城的顶部，一场大战就在眼前！不过首先是连续按键的迷你游戏，只要按键速度够快，就可以解开对应的成就。

☆迷你游戏成功后，与左拉对话就会突入敌人的飞空要塞了。

宝箱(基普拉露城堡闹区) 便便手环(蓝色护盾)、万能药、5枚徽章、3枚徽章

宝箱(基普拉露城堡闹区·保镖公司) 香蕉

宝箱(基普拉露城堡闹区·旅馆) 魔法鞋、皮腰带、爱犬项圈

宝箱(基普拉露城堡闹区·吊钟台) 超高级药

宝箱(基普拉露城·1楼·大厅) 永久机关碎片

宝箱(基普拉露城·1楼·厨房) 巨大绿宝石

宝箱(基普拉露城·地下1楼·休息室) 庇护徽章(红色护盾)

宝箱(基普拉露城·地下1楼·地下廊下) 巨大红宝石、黑Lv6/超地震术之书(白色护盾)、黑Lv5/超水波术之书(红色护盾)、交换针

宝箱(基普拉露城·地下1楼·士兵待命室) 1枚徽章、古生物羽毛

宝箱(基普拉露城·地下1楼·梅卡德研究所) 庇护术耳环(蓝色护盾)

宝箱(基普拉露城·2楼·中庭) 链子(红色护盾)、25枚徽章

宝箱(基普拉露城·2楼·国务大臣办公室) 3枚徽章

宝箱(基普拉露城·2楼·老大臣办公室) 5枚徽章

宝箱(基普拉露城·2楼·左拉的房间) 巨大紫水晶

宝箱(基普拉露城·2楼·剑圣师团待命室) 古生物鳞片

宝箱(基普拉露城·3楼·国王的房间) 巨大蓝宝石

隐藏 在旅馆前面的桥下，有一位空无一物先生，与他对话可以得知目前玩家调查出的NOTHING，并据此获得奖品。另外在城中有一个怪异的房间，现在玩家还不能进去，待日后发展完亚路马鲁村的剧情后就可以进去领赏了。

成就 完美通过拉飞空艇的迷你游戏

巨型梅卡德

☆进入之后左拉正式进入队伍，5人组到此凑齐！

☆第1层的主要任务就是找到电梯钥匙，然后坐记忆点旁边的电梯去第2层。注意在那条黑得伸手不见五指的长廊尽头，可以找到黑Lv4/强暗影术之书！

☆第2层的地形是一个圆，这里需要关闭4个永久机关，每关掉一个后激光路障就会消失，从而出现新的道路。玩家的前进方向是从起点开始逆时针移动，路上会遇到梅卡四天王的狙击。

☆关闭第4个永久机关后，要回头走到北方的传送室。从这里可以传送到第5个永久机关的房间。在BOSS战后就可以关闭第5个永久机关了。之后左拉会离队。

☆从左边的传送点进去，会来到最深部进行BOSS战。获胜后先别急着追击，要记得先存档，因为前面是事关成就的迷你游戏。

☆坐上飞空艇之后就会开始射击迷你游戏。这个游戏的难点在于方向的控制，如果觉得不适应的话可以在设定里调整。刹那发射的导弹和爆雷都可以用机枪打掉，打掉后还有几率补充导弹。

☆胜利之后会自动返回基普拉露城，这里正在召开盛大的宴会。注意与这里某个士兵以及咖啡店老板对话是可以拿到特别优惠券的，错过的话本周目就不可能补齐物品图鉴了！最后与左拉对话两次就能结束第一张碟的冒险了。

宝箱(第1层) 防Lv4/强地裂术之书、电梯钥匙、七彩风

宝箱(第2层) 凤凰羽毛、1000G、基普拉露手环、巨大紫水晶、万能药、坏掉的永久机关、古生物羽毛、七彩龙卷风、超金属项链、巨大光之结晶、小偷手册、超金属耳环、超高级魔法药、高级魔法药、影之结晶、高纯度绿宝石

下载 如果是多周目游戏，老规矩，记得给左拉换装备。另外如果你下载了强化飞空艇的内容，那么是拿不到飞空艇射击成就的，必须将其删掉才行。后面的两个射击成就也是如此。

成就 飞空艇射击

大师现身 将游戏通关后，故事最后会在一间房屋内结束。在进入房屋前往反方向走，可以在树下找到鸟山明。鸟山明会告诉你，游戏中他的语音全部都是由他自己配的，此外还有一些花絮，不要错过哦！



BOSS 沉默库恩

等级	18
HP	2420
弱点	无

魔防很低，可多用魔法和魔法剑攻击。要注意它进入枪手模式时，只要受到攻击就会反击。

BOSS 波澜麦伊

等级	19
HP	2000
弱点	无

音波刀会让我方全员晕眩，特技洞察先机会加大反击几率。





BOSS 热浪萨伊

等级	18
HP	3700
弱点	无

攻击力很高。当他手持炸弹蓄力时，用火魔法攻击炸弹可造成巨大伤害。

BOSS 怒涛凯斯

等级	19
HP	2200
弱点	风

针对弱点属性猛攻即可，不过当他的HP变少后会变得更加疯狂。





BOSS 萨保

等级	20
HP	1900
弱点	无

萨保会召集杂兵，用水属性魔法可以轻松消灭。其他人全力攻击萨保即可。

DISC 2 攻略开始！

基普拉露城堡闹区

☆出了王城会遇到鸟山明。来到桥头时会遇到村人，之后与吉罗的父亲对话可以拿到领结。

☆之后与各个NPC对话可以拿到不少道具，其中有两样是错过就拿不到的，分别是盾牌术耳环（去咖啡馆找那位给你特别优惠券的士兵）、时尚壶（壶之工房的罗库罗贝师父）。

☆探索完后就可以去旅馆找老爷子对话睡觉了。之后会有剧情，然后进入制作戒指的迷你游戏。在这个迷你游戏中做出的戒指一直可以用到流程的最后，所以务必要认真制作。推荐制作顺序是：黑锆石→叶子红宝石→爱情绿松石→疯狂紫水晶→海洋黄晶→森林蓝宝石→沉默橄榄石→公主石榴石→红缟玛瑙→月魔法石，按这个顺序可以制作出最好的指轮，可惜最后被“贪心”的克露克拿去了。而剧情中左拉从国王那里拿到的皇室戒指也是强得惊人的饰品。

☆剧情结束后会自动离开基普拉露城，开始新的冒险。此时按剧情安排应该前往北方的雷射区，不过建议大家先去东南方的流放森林发展支线。



▲出现这个台词，即表明做出了最好的戒指。

流放森林

☆来到洞口发生剧情，此时是进不去的。从另一头离开这里，一路前进可以到达亚路马鲁村。

亚路马鲁村

☆进去后向左边走会发生剧情，之后来到吊钟下与希拉希拉对话两次，吉拉拉会神气活现地过来把钟没收。

☆吉拉拉的家是村中最大最气派的那间房子，来到他家的后边可以找到藏宝库，立刻跟踪进入！

☆进入藏宝库后会有剧情，之后跟着发光的戒指移动就可以到达藏宝库的最深处。不过走到某些地方的话会落到地下2楼，这里有很多宝箱，所以也不要错过。

☆进入藏宝库最深处后就会大战吉拉拉。胜利后可以把周围的宝箱洗劫一空，再从旁边的楼梯走捷径回去。

☆出去之后希拉希拉会赠送众人巨人项链作为谢礼，接下来就要回流放森林拯救她的恋人了。

BOSS 吉拉拉

等级	21
HP	2300
弱点	无

吉拉拉会不断召唤手下，因此要多用土属性魔法将其一网打尽，还可以阴险地给他来点毒。



宝箱（亚路马鲁村） 镜子耳环（绿色护盾）、围巾、1000G、高纯度蓝宝石、葛克饮料、提升敏捷度胶囊（蓝色护盾）

宝箱（亚路马鲁村·藏宝库·地下1楼） 高纯度蓝宝石、500G、100G、500G、葛克饮料、500G、100G、100G、高级魔法药、缠腰布、1000G、500G、100G、光之结晶、30枚徽章、500G、500G

宝箱（亚路马鲁村·藏宝库·地下2楼） 凤凰羽毛、神秘零件1、1枚徽章、土之脐环、高纯度红宝石

宝箱（亚路马鲁村·藏宝库最深处） 永久机关碎片、7枚徽章、全钻戒指、5000G、古生物羽毛、巨人手环、5枚徽章、巨大光之结晶、9枚徽章

隐藏 从光之结晶所在的小路前进，会落到地下2楼。在落下地点附近可以找到神秘零件1，这是关系到最强饰品的道具。

流放森林

☆现在可以进入流放森林洞穴了。这里没有什么分叉，走到头就能看到被诅咒的库鲁库鲁。这一战如果打死库鲁库鲁的话就算失败，只要把旁边的杂兵干掉就可以了。

☆战斗结束后会自动返回亚路马鲁村。剧情后可以利用跳跃返回基普拉露城堡闹区，在以前进不去的怪异的房间可以拿到不少好东西。之后再跳回亚路马鲁村，在吊钟处与库鲁库鲁对话，可以拿到基普拉露宝石。

☆一切准备好之后，就可以去基普拉露城北方的雷射区了。

宝箱（流放森林洞穴） 1枚徽章、幽灵王的信（红色护盾）、锁定强化零件2（黑色护盾）

宝箱（基普拉露城堡闹区·怪异的房间） 9枚徽章、巨人戒指、巨人耳环、巨人项链、坏掉的永久机关

雷射区

☆这里的地形很大，但不复杂，前进一会儿后就会发生剧情，众人遭到天上射下来的激光围剿。快速跑到尽头就可以进入帕罗伊镇了。

宝箱 提升生命值胶囊、七彩龙卷风、提升生命值胶囊、坏掉的永久机关、巨人戒指、2000G、爱犬项圈、戴比饮料、刺刺树、提升生命值胶囊、永久机关碎片、提升生命值胶囊、超高级透明药、提升生命值胶囊、高级透明药、古生物鳞片、巨大蓝宝石、高纯度紫水晶、超高级魔法药、巨人耳环、影之结晶

帕罗伊镇

☆先去神殿引发剧情，之后去警卫室，发现有蓝色护盾挡住了前进的道路。此次再回神殿，在神殿地下找到亚萨多，之后会与火麒麟决斗。胜利后就可以拿到解除蓝色护盾的蓝色装置了。

☆与警卫室的88号对话可以购买装饰品，注意超合金属手环、超金属戒指如果不在此处购买，以后就再也得不到了！要补齐物品图鉴的话务必要注意！

☆之后就可以从警卫室出发去地下河流了。由于过了地下河流之后将进入连续剧情，不能使用跳跃，所以建议玩家此时先去各地将蓝色护盾的宝箱解开补充实力。另外警卫室里也有商店。

BOSS 火麒麟

等级	22
HP	3200
弱点	无

虽然弱点属性不是火，但是连放水属性魔法可以降其能力。它身上带火时受到物理攻击会反击。



宝箱 全能战士之心、坏掉的永久机关（蓝色护盾）、光之结晶（蓝色护盾）、魔法鞋、全能战士之心、护盾法师之心（蓝色护盾）、高纯度蓝宝石（蓝色护盾）、全能战士之心（蓝色护盾）、护盾法师之心、

支线 在町内的房子背后可以找到33号，它会和你玩一个捉迷藏的游戏。如果能找到它3次，就可以拿到提升法力值胶囊。它的位置都在房子背后，非常好找。

地下河流

☆这里的地形并不复杂，中间掺杂着一段有激光扫射的地带。走到快到出口的地方时有记忆点，这里旁边有一条岔路。解开蓝色护盾后你会看到一大群青蛙。这里可以解开同时与10批敌人战斗的成就，另外这里也是练影兽职业等级的圣地。建议大家在此吃下全部的护盾法师之心，至少练出2级防护罩，这样就可以很方便地练级了。如果MP不够，可以先开启前面古代工厂的传送器，离这里非常近。不过在触发古代工厂的剧情后在本张游戏碟内就不能再来了，而且尽量不要将青蛙全灭。

☆在靠近古代工厂的入口处，又会遇到鸟山明。



神秘闪光 在DISC 3的塔塔村的地上有不少发光的亮点在移动，调查的话可以拿到道具。

宝箱 凤凰羽毛、古代魔法师项链、古人之鞋、连续草、石鞋、风之脐环、巨大红宝石、小型龙的牙齿(战胜小型龙后出现)、古代战士项链、巨大影之结晶

隐藏 如果你将青蛙圣地的青蛙全灭，在这里就会出现隐藏BOSS五龙之一的小型龙。这条龙的实力不算厉害，由于与主线剧情无关，可以暂时无视。不过它身上有装饰品花环，其效果为经验值增加50%，一周目游戏最多只能拿到3个，一定不要错过！

下载 如果你是多周目游戏并选择了最高难度，那么小型龙将是你遇到的第一个难关。它愤怒后的行动速度简直快得不可思议。

古代工厂

☆往里面走一会儿就会有剧情，之后会进入战斗。由于敌人有红色护盾护体，此战没有胜算，要直接逃走。接下来面对众多拿盾牌的敌人仍然只有逃走的份儿。

☆一路往西会来到一个大广场(路上某个房间有回复装置和记忆点)，从大广场的螺旋楼梯上去，不久就遇到一个红色护盾机器人，不过此战可以将其消灭，胜利后拿到了坏掉的护盾装置。之后就可以从前面的电梯出去，离开古代工厂。

☆离开古代工厂之后会发生剧情。躲在防护罩里时等一段时间就会有剧情，面对是否解除障壁的选择，只有选择“是”才能继续游戏。之后就会来到古代监狱 · 死亡壕沟。

宝箱 交换针、古代战士项链、古代战士耳环、水晶戒指(红色护盾)、巨大紫水晶、高级魔法药、巨大影之结晶、黄金永久机关(打败黄金梅卡机器后出现)、生命耳环(黑色护盾)、风神之鞋(黑色护盾)、影之结晶、皮腰带、防Lv5/超盾牌术之书、15枚徽章、巨大绿宝石、古代战士手环、芭蕾舞鞋(白色护盾)、万能药、神秘零件贝塔(消灭全部石像后出现)

隐藏 从古代工厂大广场的螺旋楼梯上去之后，会看到几个石像和一只老鼠。将老鼠干掉之后，靠近石像的话石像就会复活。将全部石像消灭之后就可以拿到神秘零件贝塔。这是关系到最强饰品的道具。

下载 如果你在上一周目游戏中已经满足了黄金机器人的出现条件，那么在多周目游戏时此时还会遇到它。如果是最高难度的话，当心它将你全灭了。

古代监狱 · 死亡壕沟

☆醒来后队伍里只剩下了修一个人，过一会儿会发生剧情，之后修逃出了牢狱。先开启传送器，之后走出门外干掉守卫，可以拿到牢房的钥匙，这样就可以回去救出吉罗。

☆之后走到牢的另一边救出左拉和玛鲁玛洛，不过克露克要离队一段时间了。接下来要将左右两侧的中间4个门全打开，其他门都关上，这样就能让大门的蓝灯全亮，之后就可以通行了。

☆这里的地形并不复杂，很快就能见到奈那。这里有两场BOSS战，对手是16个战争梅卡机器，它们的弱点是水。

☆BOSS战后会进入迷你游戏，这个迷你游戏没有成就，难度也不大。打过之后会来到大峡谷 · 东边。从这里往北会来到帕契斯镇。

宝箱 古生物羽毛、3枚徽章、风神腰带(白色护盾)、古代战士戒指、冠军腰带(白色护盾)

帕契斯镇

☆这里被巨大的护盾笼罩着。进入之后先与入口的女孩塔塔拉对话，到四处打听情报后再与塔塔拉对话，众人决定用魔法的力量试试能否打破护盾。结果护盾没打破不说，还被村人当成怪物。

☆来到山坡上的长老家中，对长老解释之后与村人的误会就解开了。之后再去见入口处的塔塔拉，就会发生新的剧情。

☆晚上前往长老家中，在2楼卧室里调查花瓶，再打开古代机械的开关，1楼的石门就会打开。进入石门后可以找到长老，从梯子爬下去可以来到帕契斯镇 · 地下层。

宝箱 提升生命值胶囊、3枚徽章、力Lv6/超加速术之书(白色护盾)、1枚徽章、提升防御力胶囊、2枚徽章、7枚徽章、高纯度紫水晶、1枚徽章、白Lv6/超全体治愈术之书(白色护盾)

帕契斯镇 · 地下层～奈那要塞

☆这个迷宫的面积很小。先搭两次传送带，就可以来到一处开关前。打开开关后坐传送带回去，进入右边的门，就可以利用传送带来到最深处。在战胜BOSS幻影骑士后，就可以获得绿色装置。但要注意幻影骑士会召唤骷髅将军。整个游戏中只有这里能够遇到这种敌人，如果在BOSS召唤之前将其击破，就补不齐怪物图鉴了！

☆BOSS战后可以选择立刻返回。由于前方有白色护盾，所以还是直接返回比较好。之后调查中央的机器，就可以解除村子的障壁。看着这蓝天白云绿水的美丽场景，加上植松伸夫神一样的音乐，请让我们一起高呼“神作”吧！(笑)

☆出村后往西边前进，靠近岩柱后会发生剧情，剧情后就会出现新的路，并从长老手中接过了解除绿色护盾的装置。

☆过了岩柱桥后，西南方可以来到梅卡基地，由于目前只能通过第1层，所以还是先往西北方找到奈那要塞为好。

☆找到奈那要塞后，会出现迷你游戏，这里需要准确快速地按两次A键，失败的话会GAME OVER，成功的话可以解开成就。之后克露克就会重新加入队伍，不过奈那给克露克的脖子上安了一个项圈，如果时间超过1个小时的话就会爆炸。为了解救克露克，众人闯入了奈那要塞。



BOSS 幻影骑士

等级	24
HP	2840
弱点	无

失败幻影会让我方队员在4次行动后死亡。将其头罩打破后可以用圣属性魔法攻击其头部，很快就能胜利。

宝箱(帕契斯镇 · 地下层) 5枚徽章、古生物羽毛、黑Lv5/超火焰术之书、巨大影之结晶、镜子戒指

成就 成功救出克露克

奈那要塞

☆这里的地形并不复杂，不过由于此处以后不能再来，所以要留心搜刮。看了宝箱列表就知道，这里有不少魔法书，统统都不要错过。

☆扫荡机器(4楼的特攻梅卡机器呼叫出来的怪物)、仆人梅卡机器A和B(5楼与亚萨多的战斗中被召唤出来)是错过以后就遇不到的怪物，追求怪物图鉴的人不可错过。另外如果未能在一小时内见到奈那，游戏并不会结束，而是会出现隐藏剧情。

☆1楼的BOSS是地鲛，2楼的BOSS是梅卡四天王改造版加上萨保改造版，3楼没有BOSS战。4楼的BOSS是合体梅卡机器，将其击败后会出现8个战争梅卡机器，这8个小家伙受到攻击必反击，打倒其中的指挥官就能过关。

☆在3楼的最后会有迷你游戏月雷射可玩。面对敌人的炮台，我方要以炮台进行还击。按住A键不放可以蓄力，蓄力之后威力增加，不过移动瞄准目标后就要重新蓄力。敌人的炮台进行攻击时必须蓄力，在蓄力阶段攻击它就能令其中断。但敌人的炮台有时会虚晃一枪，此时贸然开枪的话是没有用的。如果能不受伤害、不放空枪(即得分为0)，就可以解开成就。

☆5楼的最后会与亚萨多对战，这一战不可以打倒亚萨多，必须等他被吸尘器吸住时选择攻击吸尘器。救出亚萨多后是连续两个迷你游戏，都有成就。第一个需要一边按住左摇杆的↓方向，一边连续按键；第二个只要连续按键就行了，出现战斗菜单后就选择逃跑。之后DISC 2结束。

BOSS 地鲛

等级	25/33
HP	2720/3210
弱点	水

地鲛算是比较厉害的BOSS，而且会变身一次。多用水属性魔法可以降其能力。





BOSS 沉默库恩改造版

等级	26
HP	1900
弱点	无

BOSS 热浪萨伊改造版

等级	26
HP	2500
弱点	无





BOSS 怒涛凯斯改造版

等级	26
HP	1800
弱点	风

BOSS 波澜麦伊改造版

等级	26
HP	1700
弱点	无



四天王联手出击还是颇有难度的。沉默库恩改造版躲在最后面，会号令四天王用合体攻击，故要抢先击破一人。热浪萨伊改造版的爆弹攻击非常厉害，建议是优先干掉它。剩下两人一个会将我方变为青蛙，另一个专杀青蛙，请事先装好针对性的饰品。



BOSS 萨保改造版

等级	27
HP	2100
弱点	无

将其炮台全部破坏后就可以直接攻击他，注意当他体力不足时会发动强力攻击。

宝箱(奈那要塞 · 1楼通道) 凤凰爪、凤凰羽毛、高级魔法药

宝箱(奈那要塞 · 2楼通道) 白Lv5/强再生术之书、防Lv6/超抵抗术之书、凤凰爪、

宝箱(奈那要塞 · 3楼通道) 白Lv6/完全恢复之书、凤凰羽毛

宝箱(奈那要塞 · 4楼通道) 白Lv5/消去术之书、黑Lv6/超吸收术之书

宝箱(奈那要塞 · 5楼通道) 白Lv5/超治愈术之书、防Lv5/强反射术之书、力Lv5/麻痹术之书、力Lv5/强身术之书

成就 月雷射完美通过、1小时内见到奈那、成功取下克露克的项圈、不受伤从奈那要塞逃走

下载 如果你选择最高难度游戏，4楼的BOSS召唤出的战争梅卡机器将强得令你惊叹。只有用必杀技才能将它们一网打尽。

幽灵王冠 在流放森林洞穴原来BOSS战的地方，解开红色护盾可以拿到幽灵王的信。之后去死亡森林，解开绿色护盾的障壁后可以找到升级箱，利用它可以将幽灵王的信升级为幽灵王的王冠。

DISC 3 攻略开始！

狂食树怪之村

☆当众人苏醒过来时，发现自己身在狂食树怪之村，左拉离开了队伍，而召唤影子的能力也没有了。

☆与屋子里的老奶奶对完话后，去村中找到其他三人。会合之后先开启传送器，靠近记忆点会发生剧情，循声而去会发现食人树正在袭击村民。调查广场上的食人树会进入BOSS战。此战虽然必败，但是食人树身上有黑带，其效果为SP翻倍，不用说自然是极为珍贵的。由于现在没有影子，所以要借助道具小偷手册来实现偷盗。不过一场战斗只能偷到一个道具，如果没偷到黑带就可以读档重来了。

☆败北后醒来往记忆点走又有剧情，之后前往旅馆看望生病的克露克。夜晚前往海边的峭壁救下想自杀的莎莉雅。一番剧情后出现连续按键的迷你游戏，如果速度快的话可以解开成就。

☆通过迷你游戏召唤出隐藏在心中的影子后，会进入BOSS战。此战取胜没有问题，最后使用新学会的实体化必杀技就能胜出。

☆之后四人再次会合，调查食人树会进行雪耻战。此战还能再次偷到黑带，所以要事先保存。

☆胜利之后食人树被彻底打倒，这下子可以离开这个村庄了。在出村前莎莉雅会追上来赠送饼干。出村后很快就能来到食人森林。

宝箱 7枚徽章、提升魔法防御力胶囊、9枚徽章（白色护盾）
成就 快速召唤出影兽



▲以后只要回村与莎莉雅对话，材料足够的话就可以拿到饼干。

食人森林

☆此迷宫的罗盘指针方向为：上南、下北、左东、右西。

☆因为目前只有修一人有影子，所以战斗比较吃亏，能逃就尽量逃。

☆调查入口附近的石碑后，去西北方找到藏在宝箱里的咒语碎片·花，之后回来放入石碑中，就会出现新的道路。

☆从新的道路往南走，路上会遇到鸟山明，之后很快就会走到出口，不过出口被挡住了。调查出口附近的石碑后，去西方找到咒语碎片·神木，放入石碑后就可以通过此地了。

宝箱 巨大绿宝石、缎带（黑色护盾）、小偷手册、古生物羽毛、咒语碎片·花、水晶手环、连续草、交换针、力Lv6／诅咒术之书、水晶耳环、七彩风、高纯度绿宝石、巨大紫水晶、咒语碎片·神木、昏睡粉、石鞋（绿色护盾）、镜子项链、永久机关碎片、水晶戒指

大雪原～诺鲁塔村

☆出了食人森林后，离下一个目的地诺鲁塔村比较远。跟着雪原中若隐若现的道路前进，并在第一个岔路往右拐，很快就会来到诺鲁塔村。

☆诺鲁塔村是个冰雪纷飞的村子，在外面的村民全部被冻住了。与被冻住的村民和屋子里的幸存者对话，吉罗、克露克、玛鲁玛洛心中的影子就会逐渐觉醒。3人全部觉醒后会发生剧情，接下来是每人挑战自己的心中的影子。这3战没有什么难度，最后用实体化必杀技就能结束战斗。之后又可以使用跳跃了。

☆调查广场中央的奇怪装置，会自动进入旅馆休息。旅馆里的士兵委托你回基普拉露城向国王报告。在旅馆门口开启传送器后，就可以传送回基普拉露城了。

☆回基普拉露城3楼国王的房间找到国王，之后去地下1楼研究室找所长，就可以得知启动机械的密码。之后传送回诺鲁塔村，再次调查广场中央的奇怪装置，就会进入BOSS战。获胜后拿到了解除白色护盾的装置。

☆从北边的出口出去，途中可以找到极光水滴。把这个道具交给鸟山明后，就可以出村继续前进了。前方的道路是一条直线。



BOSS 铁巨人

等级	30
HP	7000
弱点	无

反击几率很高，故要多用蓄力，用火属性攻击可以降其防御。当其蓄力时可以任意攻击它而不受反击。

宝箱（诺鲁塔村） 7枚徽章、5枚徽章、9枚徽章（道具店内）
支线 现在已经有了4种颜色的解封道具，可以回各地回收道具，不过建议各位忍上一忍，因为很快就有飞空艇了。

拉鲁山脉的营地

☆途中会经过这里，记得开启传送器。

宝箱 高纯度蓝宝石、万能药、丝腰带、飞弹强化零件2（黑色护盾）、1枚徽章、10枚徽章
支线1 与村口的旅人对话，会接受寻找书的任务。之后在前方的大沙漠东边的宝箱里可以找到手稿，把它交给旅人就可以拿到眼罩。这个饰品同样具有SP翻倍的特效，不可错过！
支线2 依次与拉鲁山脉的营地的正在编织的羊族、荒野的羊族营地的正在编织的羊族、与拉鲁山脉的营地的正在编织的羊族、森林的羊族营地的正在编织的羊族、拉鲁山脉的营地的正在编织的羊族对话，最后可以取得镜子手环。
支线3 把香蕉送给箱子上的猴子，可以换到禁忌结晶。

拉鲁山脉·南部～大沙漠

☆从拉鲁山脉的营地出来后继续前进，不久会在大地图上遇到地风灵。将其打败后继续前进就能到达大沙漠。

☆进入大沙漠后往东走，可以找到水晶塔，靠近之后会发生剧情，之后就可以拿到飞空艇。开着飞空艇转一圈后会发生剧情，之后就可以开始自由自在地探索世界了！

BOSS 地风灵

等级	30
HP	6000
弱点	无

地风灵会在风属性和地属性之间切换，看准之后攻击即可。地风灵受到一定程度的损伤后会分裂，注意分裂后的风魔和地灵同样收录在怪物图鉴，一旦错过的话就不可能补齐了！



拿到飞空艇后调出世界地图，会看到各种各样的标记。紫色十字标记是奈那的所在地，进入之后即可展开最后的决战。虽然我们可以随时从最终迷宫中返回，但是显然先在全世界逛逛会比较好；黄色十字标记指的是藏有飞空艇改造配件的地点，多为一些隐藏迷宫，请一个都不要错过；蓝色十字标记指的是改造飞空艇的基地，拿到改造配件后就可以去改造了。

很多支线最后都有强力的BOSS，所以务必要提升我方的实力。首先应该参照之前攻略中的提示，解除蓝红绿白护盾，可以拿到不少好东西。最后一个黑色护盾的解除装置在隐藏迷宫海立方体里。一切准备齐了，就可以去紫色十字标记处进行决战了。如果玩家已经打完了全部支线，剩下的剧情BOSS简直弱不禁风。限于篇幅，本期对隐藏要素部分只能点到为止，更详细的研究请期待下期。

深邃区域～立方体世界

☆来到地图西北方的紫色十字标记处就会发生剧情，之后会进入射击的迷你游戏。本场战斗如果能以无伤战绩通过，就可以解开对应成就。如果之前玩家收集了足够多的飞空艇强化零件，赢得这场战斗没有任何问题。之后驾驶飞船飞入前方的巨大立方体机器人，这就是梅卡机器立方体。

☆梅卡机器立方体是最终BOSS前的整备点，这里的机器人提供各种服务，还有传送器，鸟山明会躲在飞空艇后方。在飞空艇相对的另一头有一个黑洞，调查黑洞可以返回过去的时光，即回到原来的世界。如果玩家想继续探索原来世界的隐藏要素可以通过这里回去。

☆离开梅卡机器立方体后往前飞就会来到古老立方体。这里风景优美，不过很快就会遇到BOSS大恐龙，将其打败后就可以进入最终迷宫了。



BOSS 机械暴龙

等级	34
HP	6370
弱点	土

比较水的敌人，能召唤大便便怪，值得一提的是这招的名字叫米田共攻击……

宝箱（梅卡机器立方体） 强力提升法力值胶囊（黑色护盾）、提升法力值胶囊、强力提升法力值胶囊（黑色护盾）、提升法力值胶囊
宝箱（古老立方体） 青蛙项链
成就 不受伤通过第3场射击迷你游戏

古老立方体·内部

☆此迷宫的罗盘指针方向为上南、下北、左东、右西。

☆这里的敌人智者之魂会召唤掏心恶鬼和媚惑妖刀，不要太快将智者之魂打死。

☆按照B→C→A的顺序开机关，就可以拿到古代封印『月』。之后再打开C处的机关，就可以从E门离开。

☆进门之后往西边走，一直走到一个大房间后，按照I→J→K→J→L的顺序开机关，可以拿到古代封印『太阳』。再通过旁边的传送点可以返回正中央的房间。

☆从F门进去，路上要开启升降台H然后向北方前进，这样又可以来到一个大房间。按照O→P的顺序开机关，可以拿到古代封印『无』，通过旁边的传送点可以返回正中央的房间。

☆解开G门上的封印，前面就是BOSS火焰蛇怪。之后来到古老立方体·深处。

BOSS 火焰蛇怪

等级	40
HP	10000
弱点	水

攻击方式以火属性为主，事先做好准备就没问题。水属性魔法对付它是相当有效的。



无限缎带 东边海上的黄色十字标记是东方孤岛。岛上会遇到HP高达13000点的BOSS幽灵狂食树怪。这个BOSS身上有缎带，钱也不少。将其打败后可以拿到散热器零件。幽灵狂食树怪可以反复挑战，也就是说缎带可以反复偷盗，而装上幽灵王的王冠后来赚钱也是不错的。

古老立方体・深处



▲这是游戏中最难的谜题——开动机关在中央搭成浮桥。

☆此迷宫的罗盘指针方向为上南、下北、左东、右西。

☆首先要来到西侧和东侧的房间，将两个BOSS打倒后开启机关A和B，这样中间的大门C就会打开。进入中间的大门后，里面又有一个BOSS。胜利后可以开启传送器。

☆继续前进会来到一个很大的房间，这里要设法在中央搭成通道，也就是打开N和R两个机关。先要按J→L→J→K的顺序开机关，之后进入东边的房间战胜BOSS后打开M。之后再顺序打开K和J，就可以打开N了。

☆之后按Q→P→O的顺序开机关，进入西边的房间战胜BOSS后就可以来到机关R处。打开之后就可以从中间的大门进去了。

☆通过传送点会来到锅炉室。在这里会遇到萨保最终版。**萨保最终版身上有刹那的戒指，全游戏中只有这里能够拿到，一定不要错过！**

☆将其击败后跟着他走，不久就会看到传送器。再往前走就是最后的BOSS战了，如果继续前进的话就不能回头了，请大家留好存档。最后的决战有多场战斗，不过难度都不大，只是与佐拉的战斗中是不能杀死她的。最终BOSS的实力并不强，相信所有的玩家都能将其轻松挑落马下。惟一需要注意的是它会放出毒雾，毒雾能吸引一切攻击并不断吸收玩家的体力，不过只要用风属性魔法就能将毒雾秒杀。



BOSS　火龙

等级	38
HP	15000
弱点	水

会使用多种异常状态攻击，要装好缎带用水属性魔法狂轰。

BOSS　萨保最终版

等级	34
HP	25000
弱点	无

合体后的萨保能够使用四天王的全部招式，不过对于已拿完隐藏要素的玩家来说无异于跳梁小丑，只是别忘了偷盗。



宝箱(古老立方体・深处・锅炉室) 强力提升生命值胶囊、万众之心、万众之心、强力提升法力值胶囊



隐藏要素

凯拉索村

☆先传送到帕契斯镇，然后向东边飞就能找到这里。如果身上持有五龙的任意一颗牙，与长老对话就可以触发五龙讨伐任务。

古代遗迹森林

☆先传送到塔塔村。出村后往西北飞就能发现古代遗迹森林。这里的秘密不少，在西北方有1个宝箱需要开启7处机关后才能打开，里面是重力控制项链。BOSS是地鲛。

极光遗迹

☆帕契斯镇和凯拉索村之间的黄色十字标记就是极光遗迹。这个遗迹非常小，进去之后不久就是BOSS战。胜利后鸟山明会送给你锁定强化零件A作为谢礼。

海立方体

☆这个迷宫位于基普拉露城附近，坐飞空艇才能进入，进去之后有传送器。这里的好东西不少，最重要的就是黑色护盾的解除装置。迷宫共分4层，并不复杂，但每层都要找到对应的钥匙才能深入。将青蛙保镖全灭后都会出现宝箱，而钥匙所在的宝箱也是这样打出来的。

梅卡基地

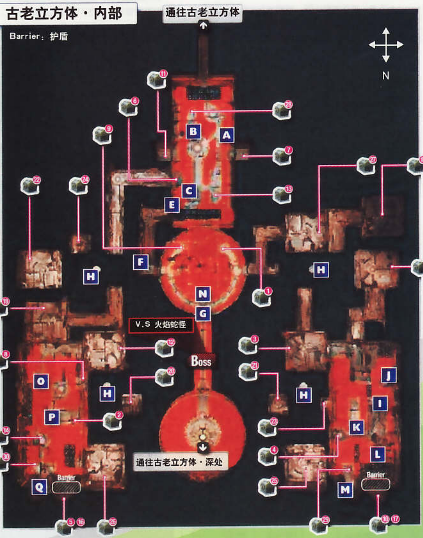
☆梅卡基地在帕契斯镇的西南方，是在第2张碟时就能进入的迷宫，不过由于2楼有蓝、红、白三色护盾，所以只有现在才能进入。里面有不少宝箱都有黑色护盾。

宝箱列表

1	坏掉的永久机关	11	巨大光之结晶	21	护盾法师之心
2	万能药	12	凤凰羽毛	22	力魔法师之心
3	超高级魔法药	13	黑魔法师之心	23	武僧之心
4	凤凰羽毛	14	护盾法师之心	24	提升生命值胶囊
5	希蜜可的耳环(黑色护盾)	15	提升生命值胶囊	25	提升法力值胶囊
6	武僧之心	16	铠战士之心(黑色护盾)	26	虹风之手环
7	巨大影之结晶	17	强力提升生命值胶囊(黑色护盾)	27	永久机关碎片
8	巨大光之结晶	18	刺客之心	28	古代封印『月』
9	提升法力值胶囊	19	全能战士之心	29	古代封印『太阳』
10	希蜜可的项链(黑色护盾)	20	万能药	30	古代封印『无』

古老立方体・内部的地图

古老立方体・内部



神秘孤岛 坐飞空艇往大地图的西、南、西南搜索，不难找到西方孤岛、南方孤岛、西南方孤岛。在西方孤岛上可以找到神秘零件3，在南方孤岛上可以遇到珍稀敌人黄金便便蛇，打死它后可以获得1010点EXP和10点SP，同时可以解除成就。在西南方孤岛可以遇到各种便便蛇，包括珍贵怪物白金便便蛇，打死它可以拿到800点EXP和20点SP。

高空梅卡基地

☆来到地图左下方内海中的黄点，这里就是高空梅卡基地。坐飞空艇进入之后先要玩一场射击小游戏。如果能将要塞的全部炮台都破坏掉的话，就可以解开成就。这场小游戏还算有点难度，建议多强化一下飞空艇再去。

☆3楼有花环，一定不要错过！注意3楼和4楼的敌人保全机器会分裂成保全机器・A部分和保全机器・B部分，为了补齐怪物图鉴，务必注意不要出手太快！



太古五龙讨伐任务

☆从凯拉索村的长老接到讨伐太古五龙的任务后，就可以去消灭这5个家伙了。全部消灭之后再与村长对话，即可拿到最强饰品龙手环。

小型龙：来到地下河流。将青蛙广场里的青蛙全部消灭后，再次进入这里就会遇到它。其身上有实用饰品花环。

上古龙：来到库鲁山脉。将西南方的红色护盾解除后就会遇到它。值得一提的是在最高难度下这个家伙简直是招招秒人，个人战法是全员转为护盾法师，不断对我方全员用超障壁术。

紫晶龙：来到大地图西南的海岸道路，走一会儿就会遇到它。

魅影龙：它的位置在大沙漠。注意在它身上可以偷到奈那的耳环，整个游戏中只有一个，一定不要错过。

暴风雪龙：凯拉索村西边的山丘上。它是五龙里最强的一个。

神秘零件

神秘零件阿尔法	莫尔村剧情
神秘零件贝塔	古代工厂
神秘零件伽玛	高空梅卡基地・1楼
神秘零件2	海立方体・最深层
神秘零件1	亚路马鲁村・藏宝库・地下2楼
神秘零件3	西方孤岛

☆收集齐前3个与基普拉露城地下研究的所长对话，可以拿到最终武器手环。收集齐后3个与基普拉露城地下研究的所长对话，可以拿到最终战争项链。这两个饰品是游戏中最强的饰品，而且获得之后还能解开对应的成就。

空无一物先生

☆与基普拉露城堡闹区桥下的空无一物先生对话，可以得知目前玩家调查出的空无一物次数，根据次数可以获得相应的奖品。本作的缎带虽是全异常状态无效加全属性耐性的超强饰品，不过由于可以通过东方孤岛上的BOSS身上反复偷到，所以对于我们来说调查出1400次空无一物就已经足够了。

50次	皮腰带
100次	缠腰布
200次	尖头鞋
400次	芭蕾舞鞋
600次	冠军腰带
800次	风神腰带
1000次	风神之鞋
1200次	黑带
1400次	花环
1800次	缎带

练级地点推荐

☆如果光是要练影兽战斗类型的话，强烈推荐雷射区。进入这里之后不久，很快就会看到在一个角落里有3只猪挤在一起，这里便是练影兽战斗类型的好地方，只要站着不动，再装上在这里刚刚拿到的爱犬项圈，开着防护罩，自然有无限的敌人前来送SP，具体地点可以自行探索。这里好处是全程自动，只要MP不光就可以一直练下去。不过如果玩家升级时学会新的技能，必须要按键确认才能继续游戏。另外如果长时间不按键的话，X360手柄会切断电源，游戏也会中断。

☆如果想练人物等级的话，本作并没太好的地方。这里推荐南方孤岛。这个岛上只有一种敌人——黄金便便蛇。它的EXP和SP很多，从身上还能偷到铠战士之心。装上爱犬项圈、便便手环和风神之靴后，可确保将吸引过来的黄金便便蛇秒杀，装上黑带和花环后更是赚翻了。此法虽不算最快，但同样无须操心，只要感觉到手柄振动，就可以得知遇敌了，之后连续按键就能胜出。玩家还可以在练级的同时用麻痹球帮忙达成背后偷袭100次的成就，或是背对敌人任其攻击以拿到被偷袭50次的成就，可谓一举多得。



▲这里便是那个最好的练影兽战斗类型等级的地方了，挂机练吧！

隐藏BOSS：黄金梅卡机器

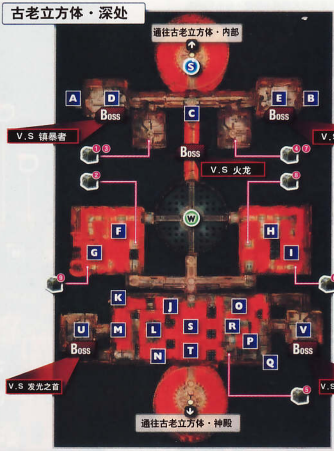
当玩家身上持有最终武器手环和最终战争项链时，进入古代工厂后不久就会看到黄金梅卡机器。黄金梅卡机器的攻击力高得可怕，且多为全体攻击，一不小心就会被全灭。从黄金机器人身上可以偷到黄金永久机关，其效果为敏捷度+3。只要不消灭黄金机器人，可以通过反复进入古代工厂挑战黄金机器人的方式来不断获取。个人战胜黄金机器人的方法是全员转为护盾法师，不断对我方全员用超障壁术。黄金机器人的HP不高，多撑几个回合就能胜出。战胜它之后可以解开对应的成就。如果你等级够高，用防护罩可以直接秒杀它。

隐藏BOSS：便便怪王

当玩家身上有10万元且进度为第3张碟时，来到塔塔村附近的古代遗迹洞穴里，先消灭两只巨大便便蛇，再离开这里时它就会出现了。若不算下载内容，便便怪王是游戏中最厉害的敌人，防御力和敏捷度相当高。从它身上可以偷到黄金便便，其效果为HP+15。同样可以通过反复挑战的方法来不断获得。

要想战胜便便怪王，首先要保证攻击力够高，不然你的攻击简直就是在给它挠痒。之后的战术就是对自己加好各种辅助魔法然后慢慢磨了。战胜它之后可以解开对应的成就。本人60级角色+99级武僧，打它就很轻松了。

古老立方体・深处的地图





宝箱列表

1	白魔法师之心	6	奈那的项链
2	希蜜可的手环	7	提升生命值胶囊
3	提升生命值胶囊	8	奈那的手环
4	魔法剑士之心	9	希蜜可的戒指
5	黑魔法师之心		

强化基地 飞空艇的强化基地——梅卡德停机坪就在拉鲁山脉的营地旁边。若取得全部强化零件并完成强化，即可解开对应的成就。

文 胜负师 美编 NINA 插画 日炎



燃えろ！熱血リズム魂 押忍！闘え！応援団2

押忍！奋斗！应援团2	Nintendo/iNiS	MUG
NDS 燃えろ！热血リズム魂 押忍！斗え！应援团2		日版
2007年5月17日	1～4人	4800日元
对应NDS振动卡		对应玩家年龄：全年龄

没错！这是一款饱含了热血、勇气、信念、感动与爱的游戏。如果你对音乐节奏游戏有爱，对J-POP有爱，对热血励志主题有爱，对触控操作有爱，对应援团文化有爱，或是对啪啪往上跳的连击数和得分有爱，对闪着金光的S和称号有爱……那么，《押忍！奋斗！应援团2》都将激发您体内爱的激情。经历了数月的苦苦等待，一周的全情体验，《应援团2》给予我的整体印象不是S级，那也是A级。应该说，其中有意料之中的，比如主体风格、操作方法以及游戏进行方式与前作基本相同，甚至包括大量吸取美版《精英应援团》的人性化设定也是必然的，修正前作中的不周之处毕竟是大势所趋。当然，也有意外，比如说进一步面向核心玩家的隐身模式和1亿分的新称号，这让真正对"《应援团》系列"有爱的玩家有了更为持久的挑战动力；又比如这一次在最终曲目挑选上给予玩家的惊喜，也许只有这样的歌曲才是对游戏本身最好的诠释。

气轻！系统与难度

1 基础操作

"《应援团》系列"均是完全使用触控笔操作的音乐游戏，操作方式仅为三种。在游戏时，下屏会出现一些指令，简单来说"圈"对应的操作是"点"，慢慢缩小的提示圆环与圈重合时，即为点击标有数字的圈形指令的时机，圈上的数字表示点击的顺序，如果出现同心圆，说明这一位置有多个圈需要连点，但要注意点击时的节奏。

"球道"对应的操作是"划"，提示圆环套向的位置是球道的起点，需要在适当时机点中起点后随球道里彩球滚动的速度将笔拖向球道的终点，如果球道另一端有返回的箭头标记，那么就需要再把笔拖向起点，有时需要反复数次这样的操作。

"盘"对应的操作是"转"，在画面中出现写有"应援团"字样的圆盘时，玩家需要在笔不离开下屏的情况下绕着圆盘的中心点进行快速连续地旋转，顺时针或逆时针旋转都可以。



©2007 Nintendo / iNiS



2 基本系统

下屏上方的槽名为“气合槽”，与体力槽相似，不同之处在于不仅操作失误会使气合槽减少，随时间推移气合槽也会不断下降。气合槽为零时为“应援失败”，即GAME OVER。让气合槽上升的惟一方法就是尽量准确地进行刚才说到的三种操作，根据操作精度，“圈”的基本分值可以分300、100和50三种；“球道”的两端基本分值为30分，通过中间的小点为10分，根据顺利通过球道上点的数量，同样会有300、100和50分的追加得分；“应援盘”每转一圈的分值为100分，超过一定圈数每多转一圈附加1000分，且会在盘消失时获得300分。得分越高，气合槽的回复量也就越大。而根据得分与准确度的高低，在曲目结束后还会给出评价，评价分5个等级，从高到低分别是S、A、B、C、D。另外，玩家还可以点击成绩画面下方中间的选项将游戏的



REPLAY存下来，用于欣赏和交流。

气合槽有红黄两截，这与曲目中的故事情节有关。每首曲目的剧情都被分为3～5个段落，均以漫画形式来表现。在前几段结束时，如果气槽处于黄色水平，那么就会出现应援状态良好的剧情（在上屏以红色圆圈表示），如果处于红色，那么就会出现搞笑的失败剧情（以红色大叉表示）。除最终关卡的两首歌曲外，各段剧情全部成功、部分成功与全部失败，可以在过关后看到三种不同的结局，但对玩家的评价不会发生影响。

3 难度特征

气轻应援 EASY

游戏初期可以选择的难度，操作密度非常低，圈、球道和提示圆环出现比较早，给玩家较长的反应时间，应援盘要求旋转圈数很少，气合槽减速慢增幅大，难度1至3的曲目会有手指符号进行操作提示，除最后两首歌曲外，包括附加歌曲在内的17首曲目在应援失败时可以自动复活一次，气合槽恢复到黄色部分。气轻难度对于从未接触过《应援团》的玩家来说是用来熟悉系统的。

果敢应援 NORMAL

初期可以选择的难度，操作密度适中，圈、球道和提示圆环出现时间稍晚于气轻难度，反应时间依然比较长，应援盘的必要旋转圈数有所增加，气合槽减速和增幅进行了相应调整，复活、手指提示等面向初级玩家的优惠政策也同时被取消。果敢难度的后几首歌曲可能会给玩家造成一些麻烦，但总的来说这一难度的挑战是增加操作熟练度和熟悉歌曲节奏的阶段。

激烈应援 HARD

果敢难度通关后才能选择的难度，操作密度一下子高出了不少，操作提示时间在果敢的基础上进一步缩短，转应援盘会变成体力活，而且很难再转出高分来，气合槽的减速加大，需要多点出300分才能有效回复气合槽。能够通过激烈难度，说明玩家已经慢慢接触到游戏最精彩的部分，同时也在为下一个难度打好基础。

华丽应援 VERY HARD

激烈难度通关后便可进入最高难度，操作密度增加得并不算太多，只是指令的出现位置转了180度，并在激烈难度的节奏基础上增加一些八分符、十六分符或同心圆的操作，圈和球道的面积缩小了近一半，指令出现在屏幕上的提示时间也变得非常短，气合槽下降速度很快，而且不点出300分基本上就不回复气合槽，一不小心漏了两三个可能就回天无力了。华丽应援是“《应援团》系列”的真髓所在，每首歌的强烈节奏都能在指令的编排中体现出来，但要通过华丽难度，上百次的反复尝试与“背版”（多次游戏，将指令硬记下来）恐怕在所难免。



果敢！模式说明

1 多人游戏模式

“ひとりで応援”是单人游戏模式，分为四个难度，在上一节中已经介绍过了，这里不再赘述。“みんなで応援”是多人游戏模式，最多支持4名玩家同时游戏。みんなで应援模式分为3种游戏方式，“みんなで对战”是与其他玩家进行联机对战，联机后可选择孤高和高洁应援团的18名角色中的一位代表自己，但不同玩家不能选择同一角色，之后可以选择各难度的任意曲目进行对战，对战时的故事情节与单人模式中不同，分别是足球、网球、摔角比赛等5段原创剧情。对战不失误也不会GAME OVER，最终会以双方的气槽长短论胜负。比较有意思的是，玩家如果打出较多的300分，那么就可以让蓄起下屏上方的火焰槽，蓄满后会自动对对手发出干扰攻击，干扰方式为画面抖动和圈变得很小。

“リプレイデータと对战”是与自己的REPLAY存档进行模拟对战，规则与多人对战相同，只是REPLAY存档不会受干扰攻击，而玩家存下的REPLAY往往是自己打得比较好的成绩，所以想赢REPLAY可不容易，看来人最难战胜的还是自己啊！

“ひとりで协力”是多人协力模式，玩法比较有意思，玩家要合作完成一首歌，指令为黑白色时为同伴演奏，指令为正常颜色时为自己演奏，应援盘需要同伴和自己一起转，歌曲后半段也会出现所有人同时演奏的指令。因为共用一条气合槽，所以一人失误全体失败的情况十分常见，对于同伴之间的配合要求比较高。

2 OPTION模式



游戏标题菜单左下角有一个小小的“オプション”字样，点击便可进入内容丰富的OPTION模式。上排左起第一项是应援记录，进入后可以查阅各难度各曲目的最高得分；第二项可设定连击的表示位置，正常为“左”，如果是左撇子玩家，那就设定在“右”，另外还可以设定NDS振动卡的开启或关闭；第三项格付是指玩家的当前称号，可以查看自己已经取得的称号以及还差多少分可以取得下一个称号；下排左起第一项为发送试玩版，可以向别的NDS发送游戏的第一关《全力少年》以及教学关卡“应援练习”；下排第二项是REPLAY存档的管理，可自由存20个，不像《精英应援团》那样同一首歌只能存一个档，除了可以重放和删除存档，还能与其他玩家相互交换REPLAY文件。

最后一项相当于画廊，“应援大成功”中可以收集各关卡的GOOD ENDING原画，条件是曲目的前几段结束时，气合槽均处于黄色水平，最后一关的两首歌曲没有大成功原画；“あの日、あの时”可以重播各游戏难度中的过场剧情，总共有8段；“威风堂堂”是一些特殊的原画，前5张需要达成特定的格付方能取得，而最后一张的取得要求是华丽难度通关。



确认事项

在进入《应援团2》的世界之前，有一件事是一定要确认的，那就是自己的NDS有没有贴上屏幕保护膜。《应援团》的热血程度可想而知，一般人玩着玩着就HIGH了，用力点啊划啊转啊……为避免下屏变得伤痕累累，还是贴个膜的好。（绝非广告）

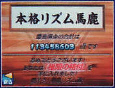
激烈！要素研究

1 关于格付

格付可以理解为等级或称号，取得的格付越高，开启的隐藏要素也就越多。格付上升的条件是取得一定的分数，但要注意的是，这个分数指的是各曲目最高得分的总和，反复打同一关，计入的也只是这一关的最高得分。因为不同难度的同一首歌曲是分开算的，因此，想要取得高格付，那么全难度通关是第一步，接下来就要追求后两个难度各曲目的高分了。前两个难度的高分分值有限，所以想成为“气合神”或是“本格リズム马鹿”（正宗的节奏狂人），除了最后几首歌曲还有拉分的价值，玩家不必过多纠缠于前两个难度。

格付	总分要求	开启隐藏要素
かけだし团员	－	－
半人前	400 000	－
期待のルーキー	1 500 000	－
盛り上げ上手	3 000 000	－
一丁前	6 000 000	追加曲目《MONKEY MAGIC》
精锐团员	10 000 000	追加威风堂堂画像1
赖れるリーダー	15 000 000	追加曲目《GLAMOROUS SKY》
我が街の夸り	20 000 000	追加威风堂堂画像2
エールーの鬼	25 000 000	追加曲目《サムライブルー》
根性の传道师	35 000 000	追加威风堂堂画像3
救世主	50 000 000	开启HIDDEN模式
气合神	70 000 000	追加威风堂堂画像4
本格リズム马鹿	100 000 000	追加威风堂堂画像5







2 HIDDEN模式

隐身模式（HIDDEN）的加入可以说是《应援团2》给予核心玩家的一份惊喜，游戏的难度与挑战乐趣进一步加大。隐身模式在各难度下均可开启，只需点击难度选择画面右下方的小方块即可。打开隐身模式后，指令中将不再出现慢慢收紧的提示圆环，和其他音乐游戏的HIDDEN模式一样，指令圈出现一段时间后，会在快需要点击的时候消失掉。由于气轻和果敢难度指令出现时间较长，因此消失得也比较快，所以如果不习惯的话，低难度开启隐身模式同样会给玩家造成不小的麻烦。至于高难度，就更不用说了，除了熟悉节奏，还得牢记下一轮指令的出现位置，而一些同心圆更是得死记硬背，光靠眼睛看是很难看出来的。虽说隐身模式有点儿难为自己的意思，不过回报同样丰厚，那就是得分1.5倍！高难度下开隐身绝对是拉高得分、取得上位格付的快速方法，当然前提是取得全连击。推荐把自己打得比较熟的激烈或华丽难度曲目开启隐身来挑战，只要全连击成功一次就行了。

3 连击与得分

这里有必要说明一下连击与得分之间的关系，因为影响得分高低的最大因素就是连击数。点中圈连击数增加1，经过球道的两端或中间的小点都会增加连击数，而应援盘达成转圈要求才会令连击数增加1。中间出现任意失误，连击数都会从头算起。在上面的“基本系统”中所谈及的所有基本得分只要连击数超过3就得取得额外的加成。（转圈所得的100与1000分、球道上的10和30分不算加成）得分计算方法详见下列公式：

气轻应援得分公式	基本分值×[1+0.04×(连击数−2)]
果敢应援得分公式	基本分值×[1+0.10×(连击数−2)]
激烈应援得分公式	基本分值×[1+0.20×(连击数−2)]
华丽应援得分公式	基本分值×[1+0.20×(连击数−2)]

以果敢为例，152连击时点出300分，那么得分应该是4800，点出100分就只有1600了，相差比较大，连击数越高，分值相差越大。所以同样是全连，300分数量的多少也会对最终得分有较大影响，而100分50分出现的位置越靠后，对总分造成的影响也就越大，这一点也需要注意。从1亿分挑战的过程来看，倒不需要所有歌曲都开隐身模式来挑战，但玩家最好还是练一下，这样便能在一首歌上榨取最大的得分。而且因为后两个难度的节奏指令比较相似，所以在某首歌曲华丽全连成功后，可立即挑战同一首歌的激烈难度，你会发现全连击变得轻松了许多，这也算是个小窍门。



华丽！曲目介绍

《应援团2》中总共收录了19首歌曲，（前作为15首）其中3首为附加歌曲，需要达成规定格付才会出现。完成低难度曲目后，才会出现一些新的关卡。这次选曲方面总体感觉还不错，基本上每首歌都有些来头。以下会简要介绍一下各曲目的背景资料，并指出对各关卡在高难度时的一些注意点。不过把音乐游戏的心得写成文字说明并不直观，各位玩家在熟悉系统后如能心领神会，并起到了一点参考作用，胜负师当感动涕零。本次游戏光环迷你DVD中收录了最终曲目华丽+隐身的演示，敬请观赏。（曲目顺序以OPTION中“应援记录”的关卡排列顺序为准）

曲目1 全力少年

难度★

作词：大桥卓弥、常田真太郎
作曲：大桥卓弥、常田真太郎
原唱：スキマスイッチ

简介 “スキマスイッチ”是由大桥卓弥和常田真太郎组成的二人音乐组合。《全力少年》单曲发行于2005年4月20日，在日本公信榜上最高排名为第3位，曾用于DoCoMo关西广告曲、动画《音乐战士 MUSIC FIGHTER》的片头曲、电影《ラフ ROUGH》的插曲。

提示 毕竟是第一首歌，即便是高难度时，指令密度也不高，歌曲的速度适中，也没有什么复杂的节奏，掌握起来比较容易。最后一段的最后几个圈的间隔会突然变大，如果连击断了的话，那么在这里出现失误的可能性比较高。

曲目2 リルラリルハ

难度★★

作词：木村カエラ
作曲：会田茂一
原唱：木村カエラ

简介 木村カエラ（1984年10月24日）本名木村カエラりぇ，日本女性时尚模特、歌手、艺人。单曲《リルラリルハ》发行于2005年3月30日，在日本公信榜上最高排名为第3位。这一首歌曲曾用于vodafone（现SOFTBANK MOBILE）的电视广告，木村カエラ本人还参与了广告的演出。

提示 这首歌的曲速比较舒缓，指令密度低，但是节奏上会有一些小变化。因为难度较低，过关不是问题，但如果不习惯这种慢节奏，有些心急的话，点击时常常会出现100分，这会对最后的得分造成一些影响。最好是心里数一下拍子，以平和的心态来应对这一关。

曲目3 贈る言葉

难度★★

作词：武田铁矢
作曲：千叶和臣
原唱：FLOW

简介 FLOW是一支于1998年成立的日本五人摇滚乐队。单曲《赠る言叶》发行于2003年1月15日，上户彩演唱的版本曾用作游戏版《金八老师》的主题歌。词作者武田铁矢即为金八老师的扮演者。

提示 曲速比较快的一首歌，虽然感觉有些急促，但就算是高难度下圈的数量也并不太多，多的是球道的部分。关卡被分为5段，每一段都不长，对于玩家来说有足够的休息时间，只需注意最后几处同心圆接球道的操作，要达成全连击并不困难。

人性化变革 与美版的《精英应援团》相同，《应援团2》除了增加了在失败时可以选择“复习”进行失败段落的回放，可以在地图画面直接看到每首歌的最高得分，可以点击下屏右下角跳过开篇剧情和前奏等人性化设定外，这次连每首歌的结局都可以跳过，节省了玩家不少的时间。

曲目 4 POP STAR

难度★★

作词：平井坚
作曲：平井坚
原唱：平井坚



简介 平井坚是日本实力派的男性创作歌手，1972年1月17日出生于大阪府。《POP STAR》是他2005年10月26日发行的一首单曲，在日本公信榜上曾占据榜首位置。在由伊东美咲主演的电视剧《危险大姐姐》中，《POP STAR》作为主题歌出现。

提示 在2级难度曲目中相对简单的一首歌，因为节奏比较平稳，没有突然的变化，指令密度分布也比较平均。不过指令之间的跨度比较大，在华丽难度时，如果对圈的出现位置不熟或出现一些手挡住指令的情况时，连击有可能会被中断。这两方面要特别注意。

曲目 5 Go my way

难度★★★

作词：矢井田瞳
作曲：矢井田瞳
原唱：矢井田瞳

简介 矢井田瞳是日本的女性创作歌手，1978年7月28日出生于大阪府，在正式进军乐坛前是一位小有名气的地下歌手，参与了很多LIVE表演，现青空RECORD所属，前作中的超人气曲目《Over The Distance》便是她的代表作之一。单曲《Go my way》推出于2006年3月，同样是地下发行，曾用作新・爽健美茶的广告歌。



提示 "明明是5级难度，却算在3级里头。"这是一位玩友对这一曲目的评价。没错，较快的曲速和怪异的节奏会在高难度时给玩家制造不小的麻烦，除了多听多试，一步步掌握节奏，对付这个高难度时的第一个坎，还真没有什么捷径可走。

曲目 6 ジュリアに傷心

难度★★★

作词：売野雅勇
作曲：芹澤广明
原唱：チェッカーズ

简介 チェッカーズ是一支来自福冈县的七人摇滚乐队，1980年成立，1992年解散。这首由乐队成员创作的《ジュリアに伤心》于1984年11月21日发行，是日本1985年的冠军单曲。

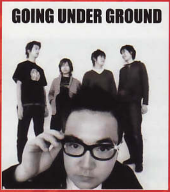


提示 这首极富怀旧色彩的歌曲在指令设计上难度并不高，因为节奏明显，掌握起来比较简单。高难度时要注意的是同心圆指令的数量比较多，也有少量需要快速连续点击的指令。玩这一关就当是练习练习同心圆的点击精度吧。

曲目 7 VISTA

难度★★★

作词：河野文洋
作曲：河野文洋
原唱：GOING UNDER GROUND



简介 GOING UNDER GROUND(ゴーイング・アンダー・グラウンド)是一支来自崎玉县的五人摇滚乐队。1991年成立，2001年作为主流出道。单曲《VISTA》发行于2006年5月3日，曾作为ASAHI饮料"三ツ矢サイダー"的电视广告歌。

提示 虽说是摇滚，但这首歌的旋律还比较优美，但节奏变化与《Go my way》可谓异曲同工，有不少的快慢变化，这会给人指令分布时快时慢、有些散乱的感觉。整体难度虽然比《Go my way》低一些，但在多听多适应，并心中数拍子在高难度下还是很有必要的。

曲目 8 少年ハート

难度★★★★

作词：KURO/MICRO/DJ U-ICHI
作曲：KURO/MICRO/DJ U-ICHI/渡边贵浩
原唱：HOME MADE 家族

简介 HOME MADE 家族是一支以名古屋为据点的三人HIP-HOP组合，于1996年成立，其一大特征是三名成员的体形分别是大、中、小。单曲《少年ハート》发行于2005年8月3日，曾作为TBS动画《交响诗篇エウレカセブン》第2季的片头曲。



提示 歌曲的节奏感很强，但掌握起来可以说是难易分明。易的是中段的RAP和复歌部分，节奏很稳定，连指令都基本上是重复的；难的是歌曲一开始和最后一段开头部分的RAP，会根据说唱歌词的快慢令节奏发生较多变化。克服这两段RAP，避免点出一堆100是拿高分的不二准则。

曲目 9 気分上々↑↑

难度★★★★★

作词：mitsuyuki miyake/hiroko
作曲：Genki Hibino/mitsuyuki miyake
原唱：mihimaru GT

简介 mihimaru GT为一男一女的二人日本音乐组合，2003年出道，乐曲大都融合了HIP-HOP和J-POP的特征。单曲《气分上々↑↑》发行于2006年5月3日，公信榜最高排名为第7位，并让他们进入一线歌手的行列。《气分上々↑↑》曾作为ダリヤ"パルティ"和"music.jp"的广告歌以及TV东京系"スキバラ"5月度的片尾曲。



提示 这首5级难度的歌曲有点名不副实，因为中速的歌曲往往比较容易让玩家适应节奏，复歌部分点击节奏相同，但要注意记一下圈的位置变化。第三段开始时的RAP节奏变化幅度不大，可以较快掌握。不过几处应援盘在高难度下转圈要求比较高，最好强化练习一下转圈。

曲目 10 バンビーナ

难度★★★★★★

作词：森雪之丞
作曲：布袋寅泰
原唱：布袋寅泰

简介 布袋寅泰，1962年2月1日出生于群马县高崎市，是IRc2 CORPORATION所属的音乐人，因演唱《鬼武者2》的主题歌《RUSSIAN ROULETTE》为玩家所熟悉，1米87的身高让他走到哪里都很受瞩目。单曲《バンビーナ》发行于1999年4月16日，公信榜最高排名为亚军。



提示 "尿床关"又是不少玩家的坎儿，曲速快不说，节奏还时快时慢。快速连点与同心圆操作密度在高难度下明显增加，好在前两段的指令基本相同，而第四段又非常短，第三段与最后一段又有不少重复的部分，背版的难度相对较低。

曲目 11 BANG!BANG!バカンス!

难度★★★★

作词：宫藤官九郎
作曲：コモリタミノル
原唱：SMAP

简介 SMAP是1988年4月成立的日本男性艺人组合，现成员有中居正广、木村拓哉、稻垣吾郎、草弓剪刚、香取慎吾五人，是以分钟计酬的超级偶像天团。于2005年7月27日发行的单曲《BANG！BANG！バカンス！》曾是公信榜的冠军曲目，并用作TV朝日系列体育主题曲。



提示 由女歌手翻唱的这首歌因为其尖细的嗓音，让基本上跟着歌词快慢的节奏听上去更加明显了，因此节奏上把握方面其实也就是3级难度罢了。只是高难度下，大量的短球道出现比较突然，需要背一下版，以免出现不必要的失误。

转圈小窍门

很多玩家对游戏中的转圈操作深恶痛绝，毁屏幕、磨损笔不说，还很难转得快。这里告诉各位自己的转圈心得，就是将笔与屏幕处于基本垂直的状态，在应援盘的圆心处以较小的半径进行快速的旋转，但依然要用一些力气，并需要一定的练习。

曲目12 Believe

难度★★★★★

作词：AI
作曲：AI
原唱：AI

简介 AI本名植村爱 Carina，1981年11月2日出生于美国的加利福尼亚，在日本鹿儿岛市成长，现在是日本乐坛十分活跃的R&B歌手。单曲《Believe》发行于2006年4月19日，公信榜最高排名为第2位，《Believe》是日本电视剧《医龙》的主题歌。

提示 系列每一作必定有的煽情慢歌，但不要因为曲速很慢就小看它。在华丽难度下，这首歌会难得有些意外。主要原因是指令分布比较散，节奏把握难度高于一些快歌，而气合槽的回复量不足也时常出现明明连击数在增长，气合槽却在下降的情况。因此，尽可能点出300是华丽应援时的关键点。

曲目13 族

难度★★★★★★★

作词：绫小路翔
作曲：绫小路翔
原唱：气志团

简介 气志团是一支2000年成立、东芝旗下的6人热血摇滚乐队，以上世纪80年代日本不良少年制服及飞机头为特征，与应援团形象十分相似，前作中收录的《One Night Carnival》是他们最有人气的代表作。单曲《族》由主唱绫小路翔创作，于2004年9月1日发行，是"グリコ・カフェオレ"的广告曲。

提示 气志团的歌都很热血，这一首也不例外。虽说是7级难度，但比较难掌握的地方主要还是在第二段，歌声和编曲之间相互掺杂，对节奏的把握会有些干扰。而其他三段都是复歌，节奏相同，指令变化也不太大，背下一段基本就都解决了，惟一要留意的是几处需要反复来回的球道，要记一下来回的次数，以免失误。

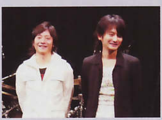


曲目14 ミュージック・アワー

难度★★★★★★

作词：ハルイチ
作曲：ak.homma
原唱：ポルノグラフィティ

简介 ポルノグラフィティ（Porno Graffitti）是一支日本的二人摇滚组合，1999年出道当时为3人，现成员冈野昭仁、新藤晴一2人。单曲《ミュージック・アワー》发行于2006年7月12日，公信榜最高排名第5位。这首歌曾用于名为"ポカリスエット"的药品的广告歌。



提示 这是首似难非难的曲目，其第三段很短，最后一段与第二段节奏和指令分布又基本相同，最难的部分在第一段，如果在第一段连续失败数次，就会令玩家产生挫折感。第一段的节奏快慢交替，其实还是有一些规律可循的。后几段中的一些同心圆也有快慢之分，要留心一下。

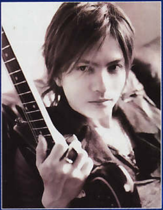
曲目15 COUNT DOWN

难度★★★★★★★

作词：HYDE
作曲：HYDE
原唱：HYDE

简介 HYDE是1969年1月29日出生的日本歌手，他既是L'Arc～en～Ciel主唱，同时也以个人名义进行活动。这首《COUNT DOWN》是于2005年10月5日发行的单曲，在公信榜上曾排名首位。《COUNT DOWN》是电影《绝密飞行》日语版的主题曲。

提示 这是游戏中速度最快的一首歌，高难度时的指令十分密集，一不留神就挂了，相比同为7级难度的《族》要更难一些。只是作为最终关卡的前半部分，这首歌只有三段，也是全部歌曲里最短的。后两段虽然都为复歌部分，但指令的变化比较大，需要分别背版。因为指令出现得快，所以要多留意点击的顺序不要出错。



曲目16 世界はそれを愛と呼ぶんだぜ

难度★★★★★★★★

作词：山口隆
作曲：山口隆
原唱：サンボマスター



简介 サンボマスター是一支日本的三人摇滚乐队，2000年成立，2003年正式出道。单曲《世界はそれを愛と呼ぶんだぜ》由主唱山口隆创作，单曲于2005年8月3日发行，是红极一时的电视剧版《电车男》的片尾曲，乐队在片尾中实际登场，"眼镜胖大叔"山口隆的形象相信大家印象深刻。

提示 《世界上把那种东西叫做爱》是惟一一首8级难度的曲目，当然，无论从难度还是选材上都够这个分量。《电车男》片尾曲的节奏还是挺清晰的，不会有什么含糊的地方，难度主要是在指令的编排上，什么连续点击、短球道、同心圆、空拍、变拍、指令之间相隔很远等内容是应有尽有，可以说是《应援团》操作技巧的大集合。而且这首歌很长，前三段已经够累人了，最后一段更是有其他段落1.5倍的长度，节奏和指令变化也最多最集中，在第四段功亏一篑的玩家不在少数。

当然，这一关的全连击也是《应援团》真・FANS的必修课，建议在勉强过关后存下REPLAY，多看看最后一段，强化背版，对于全连挑战会有不小的帮助。另外提醒一下，有些应援盘后还会接以高速指令，因此应援盘旋转时可有所保留，以免手指太紧张影响后面的操作精度。

曲目17 MONKEY MAGIC

难度★★★

作词：奈良桥阳子
作曲：武川行秀
原唱：ゴダイゴ

简介 ゴダイゴ（GODIEGO）是一支于1976年成立的人气乐队，如同日本现代摇滚乐队开创者般的存在，有着很高的历史地位。《MONKEY MAGIC》是1978年12月25日发行的单曲，同时也是1978年版《西游记》（特摄片）的主题曲，因此编曲上有些中国风。

提示 毕竟是第一首附加歌曲，难度也仅为3级，所以不会给玩家造成多大的困难。与其他五段的关卡一样，这首歌的第四段很短，也比较简单。歌曲节奏明显，复歌部分在整首曲子里也出现得比较多，听两遍就能掌握。高难度时有一些三连的同心圆，稍加注意即可。

曲目18 GLAMOROUS SKY

难度★★★★

作词：AI YAZAWA
作曲：HYDE
原唱：中岛美嘉

简介 中岛美嘉，1983年2月9日出生于鹿儿岛，出道单曲《STARS》便取得了公信榜第3位的佳绩。单曲《GLAMOROUS SKY（NANA starring MIKA NAKASHIMA名义）》于2005年8月31日发行，是公信榜的冠军曲目，也是电影《NANA》的主题歌，中岛美嘉在影片中饰演女主角大崎娜娜。

提示 第二首附加曲目虽然风格比较抒情，但节奏还算清晰，不难掌握。歌曲的第一段很短，第三段大部分是球道操作，难度不大。稍微麻烦一些的是第二和最后一段的复歌部分，有一些转换比较快的球道，但基本上背版背下一段就都可以解决了。



曲目19 サムライブルー

难度★★★★★★★

作词：ZZ ULTRAS
作曲：ZZ ULTRAS
原唱：ZZ

简介 ZZ（ズィーズィー）是一支由五人组成的日本乐队，2001年正式出道。单曲《サムライブルー》于2006年5月17日发行，是该乐队的代表作，在公信榜的最高排名是第1位。这首歌的来头可不小，它是"2006年世界杯日本代表应援歌"，是标准的体育应援歌曲。

提示 第三首附加歌曲中有大量的同心圆操作，指令的密度也很高，但激烈和华丽两个难度的指令除了转了180度，并没有发生变化。歌曲第一段基本上是用来习惯节奏的，最后一段和第二段比较相似，只是多了两个应援盘罢了。因此难点在于第三段的前面部分，节奏变化和一些连续的短球道会让人有些不适应，不过只要撑过这一部分，第三段的后半部分就又是复歌了，节奏和指令密度与第二及第四段基本相同。当然，因为指令数量多出现快，记一下顺序和出现位置还是很有必要的。

关于原唱

熟悉日本流行音乐的玩家可能都听出来了，并不是因为NDS的音质影响了歌手的发音，的确是因为"《应援团》系列"的大部分歌曲都是翻唱的，这是出于版权费用的成本考虑。不过在《应援团2》中倒是有两首歌是原唱的，它们是《VISTA》和《サムライブルー》。



这次的研究内容主要是剧情同伴的特殊职业，在后期他们会成为我方的作战主力，其技能的效果要充分掌握和应用。不少特殊职业的技能比起普通职业的相应技能来说都有一定的强化，例如テンプルナイト的魔法剑与阴阳术、空贼的ターゲット与偷盗等等，恰当使用可以使得战斗轻松不少。此外本文对隐藏迷宫进行了简略介绍，对于PSP版新加的隐藏物品ティンカーリップ则给出了详细条件，由于从第2章开始就有要注意的事项，一定要事先阅读和留意。

文 曹纲　美编 NINA

研究中心 RESEARCH CENTER

FINAL FANTASY TACTICS

ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争

最终幻想战略版 狮子战争		Square Enix	S·RPG
PSP	FINAL FANTASY TACTICS 狮子战争		日版
	2007年5月10日	1～2人	4800日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：12岁以上

特殊职业

我方的特殊职业在本作中是和剧情同伴一一对应的，本作中并没出现重复的特殊职业。除了ビブロス和劳动八号这两个非人类同伴之外，其他同伴的特殊职业在转职时就相当于普通职业的见习战士。特殊职业和见习战士一般只是攻击技能有差异，其他的技能是一样的，因此后面列表中就不再重复其他技能了。一般来说，特殊职业的攻击技能要比见习战士强力得多，不过缺少见习战士的ためる这个练级最方便的技能，有些同伴想练经验和jp还是会有些麻烦的，互相攻击后使用ポーション来慢慢回复，学会ギル取り来不停偷盗都是替代的办法。

下面我们就来给出全部的特殊职业资料，当然，还会附上个人的简评。



见习い战士

ラムザ

基本数据	MOVE：4/JUMP：3/C-EV：10
默认能力	－

ガッツ

名称	Jp	射程/垂直	范围/垂直	效果
ためる	300	自身	1	物理AT＋1
体当たり	80	1	1	20%几率后退，绝对命中
投石	90	4	1	20%几率后退
手当て	150	1/2	1	暗黑、沉默、毒状态解除
エール	200	3	1	Speed＋1
おまじない	0	1/3	1	消费自身1/5的HP来回复同伴2倍的HP
はげます	200	3	1	Brave＋5
さけぶ	500	自分	1	Brave＋10，Speed、物理AT、魔法AT＋1
アルテマ	－	4	1/2	绝对命中的最强魔法攻击，Sp20，消费MP

职业简评 虽然还是叫见习战士，不过作为主角的特殊职业，和普通的见习战士还是有不少区别的。从技能上看，多了不少エール之类的实用技能，はげます可以在初期就有效提升主力的勇气，100%命中也让我们使用起来很轻松；さけぶ是强化自己的有力手段，注意这项技能是要到第4章才能学的，はげます则是第2章才可以学，此外主角可装备的物品也会随着章节的不同而有变化。



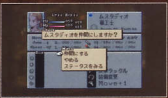
アルテマ是隐藏技，学会前查看该职业技能时会看到最下方有一条杠。学的方法我们在上期的攻略中也已经说过了，最佳时机就在“BATTLE4−10 ランベリー城城门前”这一战。让主角装备防止停止的饰品，这样敌方boss行动时就有不小的几率使用アルテマ来攻击他，只要中了并没有战斗不能即可学会。

机工士

ムスタディオ

基本数据	MOVE：3/JUMP：4/C-EV：18
默认能力	－

职业简评 最早正式加入的剧情同伴，不过实际战斗中作用不大，特别是PSP版有了全面强化升级版的空贼バルフレア之后……邪心封印是对随机复活的不死系的最佳办法，命中率也颇高，此外我们在上期还提到过，特意将敌人不死化后再用这招封印……至于另外两个技能，练级时用来牵制还是不错的。





©1997,2007 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. CHARATER ILLUSTRATION:Akihiko Yoshida
Font Creation:Arphic Technology CO.,LTD

狙击

名称	Jp	射程/垂直	范围/垂直	效果
足を狙う	200	由武器决定	1	ドンムブ(不可移动)
腕を狙う	300	由武器决定	1	ドンアク(不可行动)
邪心封印	200	由武器决定	1	アンデッド石化

ホーリーナイト
アグリアス

基本数据	MOVE：3/JUMP：3/C-EV：25
默认能力	–



职业简评 アグリアス加入后就可一直作为我方主力出战，这是和圣剑技的强大分不开的。圣剑技不仅威力强大，范围攻击、追加异常状态(约1/6几率)都使得它更加活跃，其中使用最多的就是无双稻妻突き了，要尽快习得。注意圣剑技是要装备剑或者骑士剑才能使用的，转其他职业的时候可使用ナイト的“剑装备可能”技能来装备剑作为武器。

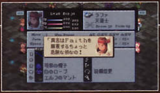
不过本职业的成长率不足，在终盘会被剑圣压倒，好在アグリアス作为女性可装备“不死香水”(シャンタージュ)等强力饰品，在PSP版中还可通过新增剧情获得强力的ティンカーリップ(具体入手方法可参考后面的相关部分)，这在一定程度上弥补了她的缺点。

圣剑技

名称	Jp	射程/垂直	范围/垂直	效果
不动无明剑	100	2	2	圣属性伤害，追加:ストップ
乱命割杀打	400	3/2	1	圣属性伤害，追加:死の宣告
北斗骨碎打	500	3/1	1	圣属性伤害，追加:战斗不能
无双稻妻突き	700	3	2/1	雷属性伤害，追加:沉默
圣光爆裂破	800	4方向	5/2	射程上圣属性伤害，追加:混乱

天道士
ラファ

基本数据	MOVE：3/JUMP：3/C-EV：10
默认能力	–



职业简评 天鼓雷音是范围内多次随机攻击，如果能够完全命中自然威力可观，不过随机二字就已经限制了它的作用，其他技能也是类似的缺点，这就使得ラファ基本在入队后就成为固定板凳成员……补充一下，真言和普通魔法不同，和双方的信仰是无关的。

真言

名称	Jp	射程/垂直	范围/垂直	效果
天鼓雷音	–	4	2/3	雷属性攻击
阿修罗	200	1/4	2/3	炎属性攻击
金刚七剑	300	1/4	2/3	风属性攻击
水磨龙穴	400	4	2/3	水属性攻击
大虚空藏	500	4	2/3	1/6几率附加暗黑、混乱、沉默、カエル、毒、スロウ、睡眠
天魔鬼神	500	4	2/3	地属性攻击



▲天道士ラファ受到关注的大多是她和哥哥的几段剧情。

▼ 最终双方都存活而且一起加入我方，这也算是比较圆满的结局了。



天冥士
マラーク

基本数据	MOVE：4/JUMP：3/C-EV：8
默认能力	–



里真言

名称	Jp	射程/垂直	范围/垂直	效果
里天鼓雷音	–	4	2/3	雷属性攻击
里阿修罗	200	4	2/3	炎属性攻击
里金刚七剑	300	4	2/3	风属性攻击
里水磨龙穴	400	4	2/3	水属性攻击
里大虚空藏	500	4	2/3	1/6几率附加暗黑、混乱、沉默、カエル、毒、スロウ、睡眠
里天魔鬼神	500	4	2/3	地属性攻击

职业简评



和ラファ类似的随机攻击使得マラーク同样是板凳成员，甚至比ラファ还少人用，毕竟ラファ是女性，还可以装一些女性的装备……里真言同样和普通魔法不同，这次是双方的信仰越低威力越大。

剑圣
オルランドゥ

基本数据	MOVE：4/JUMP：3/C-EV：20
默认能力	–

全剑技

名称	Jp	射程/垂直	范围/垂直	效果
不动无明剑	100	2	1/2	圣属性伤害，追加:ストップ
乱命割杀打	400	3/2	1/1	圣属性伤害，追加:死の宣告
北斗骨碎打	500	3/1	1	圣属性伤害，追加:战斗不能
无双稻妻突き	700	3	2/1	雷属性伤害，追加:沉默
圣光爆裂破	800	4方向	5/2	射程上圣属性伤害，追加:混乱
强甲破点突き	200	3	1	体装备破坏的同时给予伤害
星天爆击打	400	3	1	头装备破坏的同时给予伤害
冥界恐怖打	500	3	1	武器装备破坏的同时给予伤害
咬击冰狼破	800	3	1	アクセサリ破坏的同时给予伤害
暗の剑	500	3	1	暗属性伤害，MP吸收
闇の剑	100	3	1	暗属性伤害，HP吸收

职业简评 大名鼎鼎的雷神シド登场！作为“《FF》系列”的标志性名字在《FFT》中出现，自然也实力不俗。剑圣可使用全部的圣剑技、刚剑技以及暗黑剑，在战斗中可发挥多方面的作用，自然，这些都需要装备了剑或者骑士剑才能够使用。剑圣的强大除了在于本身能力和成长率较高之外，随身带来的王者之剑エクスカリバー也是重要因素，附带永远加速的石中剑会成为我方终盘最强大的武器之一！

关于吸收效果的暗黑剑，这里还要提醒的是对不死系是不能用的，MP吸收的吸不到也就算了，HP吸收的反而会变成敌方HP吸收。



ディバインナイト
メリアドール

基本数据	MOVE：4/JUMP：3/C-EV：12
默认能力	–



刚剑技

名称	Jp	射程/垂直	范围/垂直	效果
强甲破点突き	200	3	1	体装备破坏的同时给予伤害
星天爆击打	400	3	1	头装备破坏的同时给予伤害
冥界恐怖打	500	3	1	武器装备破坏的同时给予伤害
咬击冰狼破	800	3	1	アクセサリ破坏的同时给予伤害

职业简评 メリアドール一直生活在剑圣的阴影之下，加入没人家早，技能没人家多，连武器也没人家强……好在是女性，装备上可以占点上风。刚剑技是伤害同时破坏装备，由于是100%破坏，所以用来对付一些不用偷盗武器的杂兵之类的还是非常方便的。但是同样因为100%破坏这点，对于装备了道具士的技能"メンテナンス"来保护装备的敌人，就会完全没有效果，也不会造成伤害。无装备可言的怪兽倒是可以照常造成伤害，这点修正使得PSP版的メリアドール比PS版还是要好用一些。

テンプルナイト
ベイオウーフ

基本数据	MOVE：4/JUMP：3/C-EV：14
默认能力	–

魔法剑

名称	sp	MP	Jp	射程/垂直	范围/垂直	效果
ブライン	0	6	50	4	1	追加：暗黑
アスピル	0	2	100	4	1	敌方最大MP的1/4吸收
ドレイン	0	12	180	4	1	敌方最大HP的1/4吸收
フェイス	0	10	200	4	1	附加：フェイス
イノセン	0	10	200	4	1	附加：イノセン
ゾンビー	0	14	150	4	1	附加：アンデッド
サイレス	0	16	90	4	1	附加：沉默
バーサク	0	16	200	4	1	附加：バーサク
チキン	0	12	500	4	1	Brave–50
コンフュ	0	14	200	4	1	附加：混乱
デスペル	0	20	300	4	1	取消以下有利状态：レビデト、リレイズ、ヘイスト、リジェネ、プロテス、シェル、透明、フェイス、リフレク
ドンアク	0	14	50	4	1	附加：ドンアクト
スリプル	0	20	170	4	1	附加：睡眠
ブレイク	0	24	300	4	1	附加：石化
ショック！	0	20	600	8	1	给予自身所受伤害量的伤害

职业简评 魔法剑可看作阴阳术的另一个版本，但是没有咏唱时间，而且命中更高，实际战斗中也更好用。ドレイン仍然是对付boss的利器，チキン是降低勇气最快的技，无论是对付敌人还是制造寻宝的同伴都是很有用的。ショック是按照自己最大HP–现有HP来计算伤害值的，恰当运用还是很有用的。需要提醒的是，魔法剑同样需要装备剑才能够使用。

ドラグナー
レーゼ

基本数据	MOVE：3/JUMP：3/C-EV：7
默认能力	まじゅう语、二刀流、まじゅう使い、调教

职业简评 レーゼ的圣龙形态一般只使用很短时间，技能也包括在ドラグナー形态中，因此就不单独列表了。变成ドラグナー可和其他人类同伴一样转职，但是本职业只能装备女性专用的物品，不能装备其他的物品，好在成长率相当好。技能方面龙开头的那几个都只能对龙有效，不是很实用。ホーリーブレス的发动次数以及攻击点都有一定的随机性，不过还是比较强力的。

ドラゴン

名称	Jp	射程/垂直	范围/垂直	效果
アイスブレス	–	2(4方)	1/1	喷出冷气气息攻击、冷气属性
ファイアブレス	–	2(4方)	1	喷出炎气息攻击、炎属性
サンダーブレス	–	2(4方)	1	喷出雷气息攻击、雷属性
龙ならし	300	2/2	1敌	龙劝诱
龙介抱	300	2/2	1/1	牺牲自己的HP来回复对象的HP，并且解除以下异常状态：暗黑、混乱、沉默、オイル、バーサク、カエル、毒、ストップ、睡眠、ドンムーブ、ドンアクト
龙パワーアップ	400	2/2	1/1	龙的Brave＋10，Speed、物理AT、魔法AT＋1
龙レベルアップ	400	2/2	1/1	龙的ct变为100
ホーリーブレス	900	4	3/3	喷出强力圣气息攻击、圣属性



ソルジャー
クラウド

基本数据	MOVE：3/JUMP：3/C-EV：20
默认能力	–

リミット

名称	Jp	Sp	射程/垂直	范围/垂直	效果
ブレイバー	150	34	1/2	1	剑气攻击的极限技
凶斩り	200	25	2	2/0	画出凶字的极限技
破晃击	250	20	2	1	伤害值为自身所受伤害的技
クライムハザード	500	1/2	1/2	1	伤害值为敌方所受伤害的技
メテオレイン	600	10	3	3/0	降下陨石给予伤害的极限技
画龙点睛	700	1/20	1/3	2/0	附加以下异常状态：战斗不能、石化、ストップ
里超究武神霸斩	1200	1/7	1/3	3/0	究级极限技之一
樱华狂笑	2500	1/5	1/3	3/0	最强的极限技

职业简评 当初PS版《FFT》的卖点之一，大红大紫的クラウド也作为隐藏人物登场，但并不好使用。极限技需要蓄力是最大的缺点，即使用ショートチャージ来降低蓄力时间，也难以发挥太大作用。另一方面，极限技必须要装备マテリアブレイド(ベルベニア活火山最高处的隐藏道具，按select键查看クラウド名字时会有提示)，这攻击力才10的武器在终盘实在难堪大任。画龙点睛对于没有那些异常状态耐心的敌人来说是100%命中的，蓄力速度也可以，算是クラウド比较常用的技能。至于女性专用的缎带类头部饰品，PSP版的クラウド仍然是可以装备的。

铁巨人
劳动八号

基本数据	MOVE：3/JUMP：3/C-EV：0
默认能力	カウンター、移动距离天候无视、移动距离地形无视、水进入不可

作业

名称	Jp	射程/垂直	范围/垂直	效果
破坏する	0	1/2	1	工程1用作业指令，自身受到1/8伤害
压缩する	0	1/2	1	工程1用作业指令，自身受到1/6伤害
处理する	0	8	1	连结型作业指令，自身受到1/4伤害
粉碎する	0	1/10	1	特殊工程用作业指令，自身受到1/4伤害

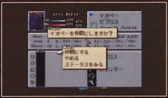
职业简评 劳动八号不能装备技能，也不能装备物品，自然也无法转职。除了前面所列的默认能力之外，它还对几乎所有的魔法和异常状态免疫，敌方魔法系较多的战斗可发挥奇效。使用技能时自身也会受到伤害，这点要多加注意。普通的回复魔法无效，要利用水晶、诗歌来回复。



ビブロス

—

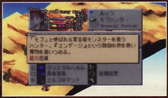
基本数据	MOVE：3/JUMP：6/C-EV：33
默认能力	カウンター、密猎、高低差无视、水进入不可



ビブロス

名称	Jp	射程/垂直	范围/垂直	效果
エナジール	0	1/4	1	消费自身1/5的HP来回复同伴2倍的HP
パラサイト	0	1/4	1	附加以下异常状态：石化、暗黑、混乱、沉默、オイル、カエル、毒、睡眠
ショック	0	5/3	1	给予自身所受伤害量的伤害
ディファレンス	0	5/3	1	给予对象现MP量的伤害

职业简评 加入时名字是随机的，不过可以和铁巨人一样，在战士斡旋所改成自己喜欢的名字。对吸血有耐性，而自身弱点为炎属性。加入比较麻烦，不过用的人并不多，原因之一是因为太丑……



モブハンター

ルッソ

基本数据	MOVE：4/JUMP：3/C-EV：10
默认能力	密猎

エンゲージ

名称	Jp	射程/垂直	范围/垂直	效果
ためる	300	自身	1	物理AT+1
体当たり	80	1	1	20%几率后退，绝对命中
投石	90	4	1	20%几率后退
手当て	150	1/2	1	暗黑、沉默、毒状态解除
エール	200	3	1	Speed+1
おまじない	0	1/3	1	消费自身1/5的HP来回复同伴2倍的HP
はげます	200	3	1	Brave+5
さけぶ	500	自分	1	Brave+10、Speed、物理AT、魔法AT+1
アルテマ	–	4	1/2	绝对命中的最强魔法攻击，Sp20，消费MP

职业简评 和主角的见习战士技能是一样的，连隐藏技都有。两人中让一个人学会アルテマ，然后用这招砸另外一个就可以学会了。一开始就能学的さけぶ和默认的密猎能力在中期还是挺好用的，后期上场的机会不多。

空贼

バルフレア

基本数据	MOVE：4/JUMP：4/C-EV：15
默认能力	メンテナンス



ターゲット

名称	JP	射程/垂直	范围/垂直	效果
足を狙う	初期习得	由武器决定	1	ドンムブ
腕を狙う	300	由武器决定	1	ドンアク
邪心封印	200	由武器决定	1	アンデッド石化
乱れ击ち	1200	由武器决定	1	4回攻击，每下伤害减半
ギルを顶く	初期习得	1/1	1	偷盗金钱
ハートを顶く	250	3	1	魅惑敌人
兜を顶く	450	1/1	1	偷盗头部装备
铠を顶く	550	1/1	1	偷盗身体装备
盾を顶く	450	1/1	1	偷盗盾
武器を顶く	750	1/1	1	偷盗武器
アクセサリを顶く	600	1/1	1	偷盗饰品
Expを顶く	350	1/1	1	偷盗经验

职业简评 相比ルッソ而言，バルフレア就要好用多了，他的技能包括机工士的狙击、盗贼的偷盗以及独有的乱击，无论是攻击、牵制、偷盗都能得心应手。此外他偷盗的成功率明显高于普通盗贼，在后期基本不用再带盗贼出来；装备任何武器都能使用所有技能，没有圣剑技之类的武器限制，可安心转职；乱击威力强劲，配合适当的武器和技能，单论攻击输出也不输给其他人；此外默认能力メンテナンス可放心装备贵重物品。总之，バルフレア几乎是后期的固定主力之一，可尽快学会各项技能以发挥作用。

贤者的礼物



ＰＳＰ版新加了不少强力的装备，其中绝大部分是要通过联机来取得的，不过其中有一项强力的饰品ティンカーリップ则是单人游戏就可以取得的。具体要求如下：

①ムスタディオ、アグリアス加入并一直在队中

②在第2章开始时，アグリアス的两个部下アリシア和ラヴィアン加入并一直在队中(这条件经常会被错过，我一周目时也是直接拒绝她们的……)

③资金超过50万

④已经进入到第4章

⑤在巨蟹の月1日(アグリアス的生日)进入北天骑士团范围内的城镇，例如 イグーロス城等

这样就会发生ムスタディオ送口红给アグリアス作为生日礼物的情节，情节结束后资金减少5万，获得饰品ティンカーリップ，其效果为物理、魔法AT+3，永久加速，永久物防强化，永久魔法强化，圣属性强化，女性专用。

情节之后アリシア和ラヴィアン也不要急着除名，她们俩在另一个新增情节中也会登场，那就是アグリアス和オヴェリア的再会。这需要先完成第4章的圣地ミュロンド处剧情战斗，也就是说在最终战之前，前去ゼルテニア城即可发生。アリシア和ラヴィアン在队伍中的话会有出场，不过不在的话本情节也是可以发生的。

深渊迷宫

深渊迷宫(ディープダンジョン)也是要到最终战之前，前往贸易都市ウォージリス会发生情节，之后地图上增加深渊迷宫这一处。这里的战斗有些独特的地方，下面来简单介绍一下。

①除了第一次的第10层战斗之外，其他战斗和普通的随机战斗类似，敌人是随机构成的，等级则是参考我方的最高等级。

②战场是一片漆黑，需要利用打倒敌人所出现的水晶来照亮周围，不过注意敌方会用水晶来回复HP和MP。

③胜利条件都是敌全灭，胜利后会回到地图画面。

④在1～9层都有通往下一层的入口，只有在全灭敌人之前找到入口，才能在战斗结束后从地图画面选择下一层迷宫。

⑤入口是5个固定位置中的随机一个，我方同伴走到正确位置时会有找到新路的提示出现。

⑥每层迷宫都有4个隐藏物品，其中稀有品很多都是非卖品甚至最强的装备，绝对不要错过。除了要使用brave尽量低的同伴去拿取之外，比较推荐的是初次先找下一层的入口，之后再来本层拿物品。

⑦隐藏物品都只能拿一次，因此没拿到稀有品的话就要读档重来。

⑧迷宫一共10层，第10层直接全灭敌人便可过关。注意第10层的NPCビブロス不要让它战斗不能，过关后加入。



⑨第10层的エリディブス会使用隐藏召唤魔法ゾディアーク，要转职为召唤士，中这一下并且不死就可学会。

⑩其他同伴想学ゾディアーク的话，可先让敌方召唤士学会(对他使用)，再等他用这招来攻击我方时趁机学习。

软硬兼施 HARDWARE & SOFTWARE

敏锐洞察市场风云变幻 软硬件实用信息综合报道

主持人语

请相信我们确实用包裹打法治疗好了……应该说是暂时性的治愈了一台三红机，起码现在它还没有再“三红”。请不要相信包裹大法的万能性，因为当我们用此方法之前也是认为这简直就是扯淡。很可惜我们没有用DV记录下治疗的全过程，如果下次编辑部还有哪台X360突然又三红灯了，我们一定用影像的方式记录下包裹大法的全过程，敬请期待吧。question@UCG.com.cn

死马当做活马医！三红机包裹治疗法亲身体验！

文 方寸



▲就是这台3红机，买回来几天就得了3红绝症。我不得不又买了一台……



▲包起来！再通电开机……不敢相信我居然也做了这么愚昧的事情。

三红灯一直是困扰X360用户的头等问题，不巧小弟我刚进入次世代不到几日就遇到了这等“绝症”……

“你知道，是东西就会坏”，人家彼德·摩尔先生如是说，这还能让你有什么办法？三个晶晶亮的小红条一闪、一闪，直闪得我心里扑嗵、扑嗵……我叫天天不应叫地地不灵，救命啊……

在这大半年内，小弟爬山涉水，求医问药，寻尽千方良方，其间拆、拍、摔、打等十八般武艺均招呼过爱机，终不能将此顽疾彻底根除，那红灯却是愈来愈亮了。闻某游戏机专业修理人员手艺高超，故将爱机X360寄放其店长达半年之久，每次去探病均被告知：三红之症目前尚无对策，阁下还是再等等吧。而小弟也逐渐淡忘此事，反正也已经是在次世代走过一遭了。

前几日，纱迦和多边形兴冲冲跑来说：“你的360有救啦！”

“啊？什么办法？”

“你回去拿条棉被，把三红机通电后捂上，一炷香的时间，三红立灭。”

“……”

莫不是在调笑我？当即嘴角抽搐，视线又回到了手中的稿子上。

“反正你放到游戏店那也修不好了，干脆就拿回来吧。”

“拿之。”

我是历来不相信什么偏方的，所以只把他们说的当成一个玩笑。当晚机器拿回来后，左看右看……豁出去了，就当是陪他们玩到底了吧……捂上试试。于是将毛巾被裹住爱机的散热孔，插上电源开机，就让它这么烧着吧，拼了。

十分钟过去了……

三红。

十五分钟过去了……

三红。

唉……他们这个笑话一点也不好笑，关掉电源重新开机吧。

还是红……等、等等，这次怎么是四红？突然想起我还没有插信号线，插之！

……

奇迹出现了。



▲真的有奇迹Yeah，居然真的好了，不过现在的我还在提心吊胆中。

三红、三红灯终于消失了！在那圆环周围闪烁的，是那可爱的绿光！

结论：毛巾被是个好东西。微软以后再卖X360，必须同捆一条毛巾被。

警告提示

X360确实在设计上存在缺陷，三红灯故障已经成了玩家的心头大患。但是微软方面只承诺对发生三红灯的X360进行更换，无奈的是对于大陆玩家来说就享受不了这个待遇了。编辑部共有13台X360，其中有一台X360在使用了几天后就3红灯，也就是我们这次试验的这台。用包裹法治疗3红灯的方法纯属民间偏方，确实有一定效果。不过这个方法只能治标根本无法治本。几天后，本机虽然没有再3红灯，但出现频繁死机的后遗症。本文仅供读者参考，我们无法保证该方法的绝对安全性，一切后果本刊概不负责。

烧录新讯 Rom & Ram

文 土豆

新烧录卡CycloDS Evolution公布

- 即插即用、免刷机、免引导、免转换
- 100%游戏支持，支持clean ROM
- 支持NDS download play，包括之前有问题的《马里奥赛车》
- 支持金手指，已有300个以上游戏的金手指
- 使用TF卡，支持FAT16和FAT32硬盘格式
- 存档大小自动识别，无需手动设置
- 存档直接写入TF卡中
- 界面支持换肤，支持触摸屏操作
- 支持多种语言
- “增强模式”支持多种功能，可以在游戏中打开增强模式，增强模式能提供的功能有：

1.支持游戏中调整亮度（限NDSL）
2.慢速模式可以令节奏快的动作游戏更加容易操作
3.支持软复位



4.后续会有更多功能
5.支持自制软件
6.内建2Mb的存档空间用于系统以及以后的功能扩充，并提供恢复功能
7.动运行模式可以开机后直接运行最后一次所运行的游戏或者自制程序
8.支持MoonShell
9.支持引导SLOT-2

R4 v1.09内核发布

5月21日，R4发布了最新的v1.09内核，本次更新优化删除过程；解决0991、1085白屏及1070存档的问题；解决部分游戏无图标和标题显示的问题；支持游戏中实时金手指总开关（L+R+START+UP 打开金手指，L+R+START+DOWN 暂时关闭金手指）；当官方金手指数据库和用户金手指数据库均含有同一游戏的金手指时，用户可以自由选择使用哪一个数据库；更新金手指编辑器 v1.01；更新金手指数据库v1.02，金手指数量到 427个。

EZ4补丁发布

EZFLASH于5月11日，发布了EZ4_Client的20070511 补丁，修正了0876 1009 1012几款游戏的问题。紧接着于5月21日再次进行更新并发布了20070521补丁，修正了1027 1085，1086，1093的问题。

EWIN2转换软件1.31（0512）版发布

Ewin flash官方于5月12日，发布了EWIN2的最新转换软件1.31(0512)版，本次更新，修正1027桃太郎电铁，自动命名romlist更新至1071。

SUPERCARD DS one白色外壳上市

5月14日，SUPERCARD主页上公布，新版SUPERCARD DS one白色外壳上市。



本栏目内容仅供参考及研究使用。

HACKER 破解直击 Hacker inside

央行终于在争议声中加息，储蓄利率提高的同时，贷款利率也升高了。股市前途变得扑朔迷离起来。而人民币的升值意味着理论上我们可以用更少的人民币买回更多的国外的商品，也许游戏主机的价格也会更加"平易近人"吧？

NDS 国产NDS模拟器再次出击



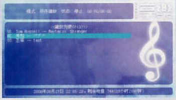
电脑上的NDS模拟技术越来越成熟，国内作者也来凑热闹。国产NDS模拟器NeoNDS于5月20日推出V0.3版，实现了精灵的旋转和缩放显示。目前NeoNDS已经能够模拟ARM7、ARM9两块CPU的运行，支持存档、触摸屏和手柄操作。包括《动物管理员》、《直感一笔》等在内的部分NDS游戏可以运行，并且能达到60 FPS的速度。不过大多数游戏运行时为黑屏，能够运行的游戏中也有很严重的贴图错误。软件运行需要玩家电脑安装DirectX9的最新版本，否则会提示找不到d3dx9_31.dll文件。另外，NDS的Bios文件bios7.bin和bios9.bin也是必不可少的，需要放入模拟器根目录下。

PSP 在电脑显示器上玩PSP游戏



觉得PSP屏幕太小？那把PSP接到电脑显示器上来玩吧！其实早前就有一款可以将PSP接到电视机玩的周边，不过周边虽好，价格太贵，并没有真正流行起来。现在通过RemoteJoySDL这款软件，我们可以将PSP通过USB连线接到电脑显示器上玩，更重要的是不会花你一毛钱。RemoteJoySDL需要在3.40OE系统下才能运行，游戏时，我们不仅可以如正常一般用PSP按键来操纵游戏，更可以通过电脑键盘控制游戏。不过有点遗憾的是软件只能运行游戏，而不能播放视频，想将PSP变为便携式MP4的朋友恐怕要失望了。

PSP 享乐新版发布



由CNGBA的Cooleyes_lf设计的国产PSP用音乐播放器享乐(Sirens)于5月17日发布新版。新版正式加入对AT3和AA3(OMA)两种音乐格式的支持。其中对AA3(OMA)的支持仅仅限于不带版权保护的文件。这下1.5版的用户，不使用行货记忆棒也能听AA3音乐了。新软件分别对应1.5和3.XXOE系统，其中1.5版也可以用于OE系统上。需要注意的是，由于运行于核心模式，无法通过按HOME键正常退出，如果想退出，需要同时按START和SELECT键。

Wii 全能模拟器出炉



如今，电器向功能大而全方向发展，连模拟器也来跟风，All-in-1 Emuloader就是一款全能模拟器，可以运行MD、SMS、GG、GB、GBC、SFC、FC、PCE、NeoGeoCD、NGP等一堆家用机和掌机的游戏。All-in-1 Emuloader原本是为NGC开发，因为Wii硬件上向下兼容NGC，自然可以在Wii上运行。All-in-1 Emuloader可以读取DVD光盘中的游戏ROM，还支持7ZIP压缩格式，只是模拟效果方面还有些差强人意。

Wii 让Wii播放DVD



Wii这样一台售价2000多元的主机竟然不支持DVD影碟播放。老任则妄想通过加装配件来实现类似功能。不过广大玩家可不会等着被宰，一款名为DVD Playback hack的软件可以让你轻松实现在Wii上看DVD的梦想。DVD Playback能够读取4.7GB容量的DVD光碟，包括普通光碟、单次刻录光碟、可重复刻录光碟等等，没有区域码的限制，另外还支持多国语言字幕。软件已经在装有WiiKey直读的Wii主机上成功运行。

黑角产品评测 BLACK HORNS™



自从进入次世代以后，所有的游戏手柄都开始摆脱线的束缚，这让不少像笔者这样的PS2老玩家们眼红不已。而黑角的这款编号为BH-MUL03001的无限角斗士(Unlimited Gladiator Cordless Controller)，正是针对PS2、PC玩家推出的一款"次世代手柄，让老主机也能感受"无限"的自由。这款产品共包括3个组件，无线手柄主体、PS2无线信号接收器、PS2-PC转接器。手柄在外型上采用仿PS2标准手柄的设计，只是在手柄上方多出了一个宽梁，用来安置无线信号发射器，手柄背面还有电池槽和电源开关，采用两节7号电池驱动。如果要在PS2上使用，则直接将PS2无线信号接收器插在主机的手柄插口，然后打开手柄开关即可使用。笔者通过试玩《战神2》，感觉这款手柄的手感还是非常不错的，而且不像市面上那些组装手柄，这款手柄是标准的双震动手柄，而且震动有明显的等级差别，杂兵和BOSS给予的伤害不同，震动上的感觉也是完全不同的。手柄的电力消耗也非常小，笔者用普通电池开震动连续玩20小时丝毫没有出现电力不足的迹象。要想在PC上使用这款手柄也是非常方便的，只要将PS2无线信号接收器插在PS2-PC转接器上，然后将转接器的USB端插在电脑上就可以使用手柄了。在不安装随产品附送的驱动光盘情况下，我们也可以正常使用手柄，并可以使用连发、宏指令等高级功能，只是无法开启震动功能。配合电脑上的Joytokey这款小软件，还能将无线手柄作为电脑播放器的遥控器来使用，再也不用守在电脑前看电影了。目前市场的售价为169元，性价比颇高。

超级运动组合包

《Wii Sports》作为家用机上革命性SPG游戏，可是每个拥有Wii的玩家强身健体的必备游戏。不过总拿着一个电视遥控一样的东西挥来甩去的，到底还是缺少了一些运动的感觉，不过试了试这款编号为BH-WII10005的"超级运动组合包(Super Sports Pack)"，发现装上它再来玩运动游戏，感觉就好了许多。这款产品共包含网球变头、棒球变头、高尔夫球变头和遥控器底座四个部分。使用时，我们只需将遥控器安放在底座上，再和变头组合在一起即可。底座最下端有一个弹性卡位的安全键，这样就能保证遥控器的安全，绝对不会意外弹出了。遥控器后面的B键被很好地镂空了出来，因此并不会影响游戏的按键操作。安装时最好去掉遥控器上的腕带，因为底座上另外配有能够承受强大力量的腕带。不过安装后遥控器顶端的红外定位信号发射器会被遮住，因此也就不能使用鼠标功能。好在《Wii Sports》已经考虑到这种情况，在鼠标无法使用时还可以通过方向键操作来选择选项进入游戏。虽然只是一个简单的变头，但进入游戏后感觉会完全不一样，尤其是双人网球时，还需要防止球拍击打到身边的队友，混入真实情况后，游戏的临场感完全不一样了。棒球棍、高尔夫球杆在飞速挥动时，甚至还会有呼呼作响的感觉，再配合遥控器上传来的音效，效果就更完美了。这款组合包的官方建议零售价为98元，在各大电玩店都能找到它的踪迹。







胜负师：因为版面紧张，本期自由谈精简了一页。这次咱们不细说两篇文章的内容如何，咱们说点儿别的。可能是临近六·一，最近，自由谈的信箱里怀旧文是越来越多了。这类文章有一些共同的特点，比如题目里一般有"儿时"、"童年"和"回忆"之类的关键词，文章第一句一般是"我与游戏的第一次接触是在X岁那年……"或是"我的第一台主机是爸爸帮我买的XX……"我也是个喜欢怀旧的人，但事实是这样的文章思路相对老旧，要把文章写得精彩有趣也并非不可能，只是对文字的驾驭能力有很高的要求，算得上是自由谈里的"极限挑战"了。因此，希望自由谈的投稿者能用敏锐的眼光去捕捉富有话题性、趣味性、这个性、那个性的选材，文章才能写得好看。一本说游戏的书里头还是些正儿八经的老八股，怎么也有些说不过去了，您说是吗？（投稿信箱：tt@ucg.com.cn）

网络大势 逆我者亡

从"五·一八惨案"说开去

文 肯



公元2007年5月18日，对于广大X360改机用户来说，无疑是个噩梦般的日子。因为从这一天开始，世界各地的D版玩家们陆续发现自己刷过机的X360突然无法登陆Xbox LIVE了。一时间，无头苍蝇般满世界乱撞打听对策的有之；在各论坛大骂"比尔该死"的有之；充当消息灵通人士给人"传道授业解惑"的亦大有人在。

就在各大相关论坛因此闹得沸沸扬扬之际，微软官方发表了名为《Keeping Xbox LIVE Fair(维护Xbox LIVE的公平)》的声明，向改机和D版行为展开正面打击。声明强调Xbox LIVE将会对改机的X360硬件进行永久封杀，而此举目的是为维护正版用户的利益。几天后，已有大批改机用户在此次屠杀中阵亡，从此"软饭"们谈"Ban(封杀)"色变。史称"五·一八惨案"。

对以D版用户为主体的国内X360玩家群来说，这一事件所带来的影响甚至不逊于随时随地可能将主机化为精美板砖的"三红灯"现象。可以预见的是，"五·一八惨案"将成为D版软饭们心中永远挥之不去的阴霾，并且在未来很长一段时间内，给玩家们的游戏热情造成持续的打击。

在某种意义上可以说，"五·一八惨案"是Xbox系主机发展历史上具有里程碑意义的事件。因为从这一天开始，包括D版用户在内，所有的X360玩家都直接或间接地领略了网络化的另一面——大势所驱，顺我者昌，逆我者亡。

没错，听起来是够耸人听闻的，但如果你曾经亲身体验过Xbox LIVE的乐趣，你会和那些突然被封杀的可怜D版玩家们感同身受：

什么，您的主机做过手脚？您用的是1美元不到的D版光盘？没关系，Xbox LIVE的大门向任何玩家敞开，只要您购买了我们的产品，您就是我们的用户。

怎样，网络对战的感觉棒极了不是吗？哦，您已经申请了金会员？阁下的支持让我们受宠若惊，很高兴为您效劳。请尽情享受Xbox LIVE带来的全新服务吧！等待您的将是互动领域的美丽新世界！

……

好了，免费午餐时间到此结束，带上你那贪婪的嘴巴立马滚蛋！看到墙上那牌子了吗？小偷与狗不得入内！

两个侍者干净利落地把D版玩家往外一叉，正好让他左耳贴地摔在铁硬的人行道上，可怜的玩家一节一节地撑了起来，像木匠在打开一把折尺，然后又掸去衣服上的尘土。牙缝里还残留着珍馐佳肴的余香，脑子却尚未回过味儿来：真的要抛弃我们了吗，你们不能这样！但事实上，微软的确这样干了，而且他们将继续这样干下去。

请原谅我擅自借用了欧·亨利短篇精品《警察与赞美诗》中的经典桥段。难道不是吗？从此对于D版玩家来说，网络对战将会成为一个绯色的梦，Xbox LIVE远在天边。正如流浪汉苏比眼中的布莱克威尔岛监狱。

好了，痛定思痛，让我们和可怜的改机用户一道，整理一下我们纷乱的思绪，看看这一切的一切，到底是哪里出了问题。



■需要付费才能下载的《战争机器》新地图。

网络化的 新纪元

首先还是让我们从《战争机器》的典故说起。

作为在X360上登场的超大作，《战争机器》综合素质之高毋庸置疑。如果说震撼的视听表现、精心设计的游戏系统和让人热血沸腾的临场感营造，是游戏上市初期吸引玩家购入游戏的直接动力，那么，给所有在线玩家带来难忘"众乐"体验的网络模式则成为作品长盛不衰的法宝。

记得作品上市后不久，UCG小编Gouki曾经在"黄金眼REVIEW"中，对游戏的网络对战和协作模式给出这样的评价："无论是组队战还是'刺杀'任务，'与人斗其乐无穷'的真理在这里体验得淋漓尽致。在这里我要特别提到联机合作模式，我想用'伟大'这个词来形容这个模式——上一次让我有这种'并肩作战'感觉的游戏是什么？我想应该是FC上的《魂斗罗》，是的，《战争机器》能够让你重拾许多关于游戏的美好回忆，或是心动的感觉，事实上这也是《战争机器》带给我的最大感动。"

"花了5块钱买游戏，而买联机作战地图则花了80块，没办法，《战争机器》就是这样的游戏。"这是某日在网上闲逛时，给笔者留下较深印象的论坛签名档。已经不用再引证大家的看法了，网络联机模式的巨大成功，为《战争机器》一路高歌猛进，成为销量和口碑都能和"《光环》系列"相比肩的第一方看家作品，做出了难以估量的巨大贡献。

"与网络对战以及合作模式相比，单机的战役模式简直就像是饭前的开胃甜点一样，我的意思是说，当你花了将近七八个小时，痛快地完成了整个战役模式还在回味之时，你会发现连上Xbox LIVE，《战争机器》要比你已经体验到的还要好上N倍！"还是在那篇REVIEW中，Gouki道出了实际体验过该作网络模式后，玩家们的一致感受。

《战争机器》的例子，其实只是家用机领域网络化大势的冰山一角，而且其成功具有典型的示范意义。面对网络可能给作品内容和游戏方式等各方面带来的巨大变革，相信厂商们肯定不会坐失良机。为游戏提供更为丰富多彩的网络模式，无疑将会更大程度地融入电视游戏的主流开发思路之中。

而在此过程中，由硬件厂商提供的各类与网络相关的服务将会对这一趋势产生推波助澜的作用。这里试举一例：

作为X360重要特色之一的"成就系统"和Xbox LIVE的联系日渐紧密。目前，除了为玩家提供成就排名服务外，登录Xbox LIVE也成为很多拥有在线模式的游戏取得相关成就点数所必不可少的先决条件。对于传统意义上的普通玩家来说，这些不能吃也不能拿来换钱的"Achievements"依然只是浮云朵朵，但对于那些浸淫于X360构建的次世代游戏领域已久的"成就饭"们而言，为了哪怕几十点成就而大动干戈地呼朋引伴在Xbox LIVE中展开联合作战已然不是什

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。



■ “如何选择”，是X360玩家需要思考的现实问题。

么新鲜事。看到“解开新的成就”显示在屏幕上时，心头涌起的那种特别的满足感，似乎只有乐在其中的人们才能体会。

以上论述或许有些冗长，简而言之，在广大玩家和软硬件厂商的共同努力下，网络正在使电视游戏产生实实在在的显著变化，而更加广泛且更为深入的网络化，将会成为电视游戏领域最为重要的发展趋势。

D版的消亡

回头再来看“五·一八惨案”，正如笔者在文章的开头所阐述的那样，伴随着网络化的大势，曾经被软硬件厂商们深恶痛绝的D版行业，前景将会一片暗淡。而最终，这一灰色产业很可能不得不面临彻底消亡的命运。

在“五·一八惨案”前，Xbox LIVE之于D版用户，就仿佛人间天堂。不过现在看来，用刷了机的X360在LIVE上疯狂跑D版，更像是大屠杀来临前的狂欢。

当然，就算有着强悍技术力的黑客们能够在这一轮的“兵贼游戏”中取得暂时的胜利(事实上目前的形势对他们来说丝毫不容乐观)，从此以后，一个事实还是摆在了眼前，那就是：按照官方所说的封杀技术，只要是进行过任何改动的主机，在登录Xbox LIVE时都将会被发现。这意味着试图享受网络服务的D版主机，一旦上线便将无所遁形。换句话说，实际上厂商与D版之战，已经见了分晓，D版用户的命运早就掌握在厂商手中了。

当然，有人会偏执地认为，不让玩网战，我拔了网线只玩单机不行吗？对于已经推出的游戏，这显然是没问题的，但假如厂商在新出的游戏中加入类似“系统必须在线升级后方能进行游戏”的设置(对于厂商来说，只要它愿意，这样做不存在任何技术问题)，恐怕对于D版商和坚定的单机D版用户来说，这都将是一个棘手的问题。

随着时间的推移，在厂商宣布完全放弃单机游戏模式之前(现在听起来很疯狂，但趋势如此，时间会证明一切)，所有的X360 D版玩家最终将会有两条出路：

一，看着游戏主界面上越来越多的Live专用模式，万念俱灰地放弃单机D版的游戏生活，把手里被Ban的主机折价卖掉，与“软饭”划清界限，转职成为“索青”、“任饭”，甚至彻底放弃电视游戏这一娱乐方式。

二，对Xbox LIVE的美好时光念念不忘，难以忍受单机D版的生活，入手全新主机，不改机、不玩D版，从此洗心革面，弃暗投明，成为厂商眼中“the large majority of gamers that play by the rules(广大遵守规则的主流玩家)”的一分子。

这一天到来时，一切都会明了。伴随着网络化的大势，D版可能就这样消亡了。从此，基于计算机及网络技术的视频互动娱乐扫清了非技术领域的最大障碍，将向着真正的MATRIX世界大踏步前进。

写在最后

根据较为可靠的消息，将会负责代理X360大陆行货的某国内IT企业，在就改机用户被封杀事件接受媒体采访时透露：主机在大陆正式推出前，他们需要重点解决的是防盗版和收费方面的技术问题。也许，代理商正是希望通过这次微软官方行动，来观察Xbox LIVE对大陆玩家的吸引力到底达到了怎样的程度。假如的确有相当比例的D版玩家为此入手一台新主机，那么，无论是代理商还是微软方面，相信他们都会对X360在大陆市场的前景充满信心。进一步假设，如果大陆的未改机X360装机量达到官方理想的规模，架设大陆专用的LIVE服务器甚至提供专门内容，也将指日可待。当然，以上只是笔者的“最终幻想”，但作为见证了电视游戏业在中国十多年“地下”发展历程的老玩家，真的希望有朝一日，我们也能在畅游Xbox LIVE的同时，和国外玩家一样，享受来自官方的体贴服务。



生存

看着昔日声称自己独占的《刺客信条》、《VR战士5》、《皇牌空战》等大作已成跨平台游戏，PS3转过头望着《鬼泣4》：“你，你也要走吗？”“鬼泣新生代偶像”尼禄无奈地摊开双手，“没办法，我也要生存啊！”

我们常说Capcom的所作所为背信弃义，但事实上却也无可指责。背信弃义的背后是自己门下员工与他们家庭中一张张等着吃饭的嘴。而作为玩家大搞联名抵制实在也没什么必要，有道是“天下熙熙，皆为利来；天下攘攘，皆为利往”，更何况是那些追求利益最大化的商人呢？

“生存”这个字眼在残酷的次世代大战面前，显得如此现实。是的，现如今的各大厂商哪一个不是因为生存问题做出跨平台发展的决策呢？PS3苦笑着，因为生存的危机而无法留住昔日的盟友却也成了自己的危机。而且，外因方面有令索尼措手不及的诸如笔记本电池之类的事件，内因又有造价高昂却又充满变数的蓝光，各种因素集结，无一不是在给索尼力保电视游戏领域的霸业提出严峻的考验。正所谓“天下大势，分久必和，和久必分”，昔日大败任天堂、世嘉，天下归一之时，索尼可否想到过今日轮回的群雄逐鹿？



生存危机是每一家厂商、甚至是每一个人前进的动力。真正的强者知道怎样让自己远离危机，那就是让自己更加强大。比尔·盖茨说“微软离倒闭永远只有16个月”，正是这种危机意识让盖茨在竞争激烈的市场中建立了自己的微软帝国，才使得他们有实力直接挑战索尼在家用机领域的霸主地位。而索尼也在越来越多的软件跨平台策略中感受到了来自对手的步步紧逼，甚至是在次世代主机大战的硝烟中闻到了死亡的气息。各自有着优势与王牌的双方不得不拿出浑身解数来对抗对手，以便让自己远离失败的危机，直至将对手逼入绝境。而在前两代家用主机的失败中汲取了经验的任天堂，在这场主机大战中另辟蹊径，让自己找到了巨大的生存空间，在危机感的驱使下，任天堂的创意潜能才得以最大限度地发挥。

没有危机感的企业永远不会有灿烂的未来，所以我的朋友们，在我们面临生存危机的时刻，我们的潜力才会被深度挖掘，正如圣斗士的“小宇宙”和“第七感”一样。(笑)作为玩家的我们，不应该固执地希望这场次时代大战以某台主机的一家独大而告终，百家争鸣可能会让游戏业的蓬勃发展得到更好的契机。各第三方软件商选择跨平台发展日益成为趋势后，三大硬件商一定会在各自第一和第二方软件上下功夫，激烈的竞争会促使更多的一流大作和新品牌陆续诞生，这何尝不是我们玩家之福？

写到这里不由想起了各大论坛上不同主机拥护者之间的相互敌对甚至是谩骂。说真的，要是他们把有限的时间用在发展个人的工作和事业上，那么“全机种制霸”可能就不是什么豪言壮语，实现起来也不会像想像得那么困难。为什么会有人把时间浪费在毫无意义的语言暴力上呢？也许这是由于他们对自己的生存现状很满意，没什么危机感所造成的吧。

文 张玉龙

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

GALLERY OF GAME STYLE

一刀有话说

雨滴打在窗外的金属栏杆上，叮当作响。隆隆的雷声，时不时从远处传来。极目远眺，掩映在雨雾里的远山，如古人的泼墨山水一般，恬淡悠远。雨季，就这样又一次如约而至。伴着如此美景，敲下这段文字，心情仿佛也好了起来……好吧，我知道上面这些和本刀风格似乎极不相符的句子可能引起部分读者的不适，而且由于最近栏目的信箱问题不断，事实上我已经被搞得有些焦头烂额了。不过，好在有众多热心朋友的支持，我们的栏目依然精彩。所以，请记住，你的支持是我的动力，大家一起加油，你我的"游风艺苑"会更美丽！



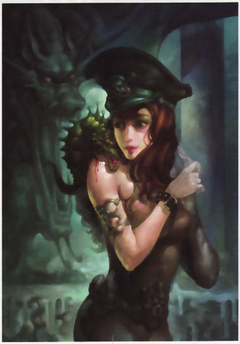
北京·MC FRoG

一幅取材自《寂静岭3》的写实风格画稿。布满血污和尘垢的墙壁，锈迹斑斑的铁门和金属地面，还有与环境几乎融为一体的希瑟，作者利用高超的质感处理技法，将作品特有的那种恐怖压抑且令人窒息的氛围诠释得淋漓尽致。



成都·JS桑

一向善于将机体美少女化的JS桑这次将魔爪伸向了《Z高达》。在对机体质感和人物表情的刻画上，作者保持了以往的高水准。不过，猎犬2号机mm为何如此惊慌失措呢？难道上了战场才发现自己忘带枪……我说稿子怎么叫《2号机的健忘传说》呢！



重庆·潘广维

目光惊恐的地狱天使配上造型诡异的绿色怪龙，上面这幅名为《猎杀》的原创作品无论题材还是画风都显得相当另类。不过得益于作者对色彩技法的深入理解和把握，稿子的视觉效果相当不俗。



广州·ncvg

银发、十字架、黑色羽毛，如果不是亲眼看到，很难想象这些奇幻作品中的典型元素如何与人物背后那突兀的金属机械翅膀和手上那把科幻风格的枪结合起来。眼前的这幅原创画稿做到了，而且效果颇为理想。



上海·K.LL

"《王国之心》系列"似乎对女性玩家有特别的吸引力，最近刊登的相关稿件似乎都出自mm之手。另外，清新淡雅、赏心悦目也是这些画稿在画风上的共同特点，正如左图这样。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

互动信箱

互动通道

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

本期为您准备的礼物



ACG精美周边

本期特别放送 40名

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

- 超大幅布制游戏海报
- ACG主题纪念T恤
- ACG主题精美明信片
- 时尚ACG运动护腕
- FF金属封面笔记本
- FF大幅亮丽水晶贴
- 尤娜挂饰精致手机链
- 各类ACG特辑专刊
- Q版小编形象随意贴（随机5款/人）

《装甲核心》系列第三弹

特别大礼！ 2名



●PVC已上色可动盒蛋
●出品商：Bandai
●全12盒

●PVC已上色可动完成品
●出品商：Bandai
●全高约14cm
●可以通过替换装甲变化成YMS-18E

FIX系列3011＃
MS-18E京宝梵

本期奖品由《模魂志》友情赞助

游戏·学业·人生

武汉 萧文波

近期室友们都搬电脑来了，他们都是一有时间就坐在电脑前打游戏，这些或许是初买电脑者的通性，但时间稍长问题就出来了，有的同学连正常上课时间都留在寝室里，还美其名曰“那些文化课上不上都无所谓啦，只要最后老师给及格就行了”，看他们在课堂上的表现，简直就是听老师讲都不懂嘛，课后更是书都没碰一下，试问这样要如何才能及格？有时候班干部委婉地劝他们去上课，这些人也只是说些让身为旁观者的我也会生气的话，作为曾经也“失足”过的人，我知道他们现在找借口逃避迟早是会后悔的，可惜本人并没有那样好的口才来让他们步入正轨，真是失败啊。

编 在我看来，其实你没有什么好“失败”的，他们既然考上了大学，那就都是成年人了，理应对自己的行为负责。游戏在任何时候都只是生活的调剂品，而不该成为生活的全部——一个有理智的游戏玩家应该能够清醒地认识到这一点，否则的话，我实在找不出除“沉沦”外更适合的形容词。更何况，大学本就是一个学习走上工作岗位后的基础能力的地方，同时也是人生当中最后一个适宜学习的驿站，在此奉劝各位正在就读大学的读者朋友们：游戏只是一种业余爱好，而并不应当成为选择叛逆的理由，这种行为无疑是在玷污游戏。今天的你在用借口逃避并轻视的，既不是课业，也不是老师，而是毕业后的你自己。

关于177期的综合评述

哈尔滨 孙韬

有关“专业术语”，最近并没有发现不懂的术语，况且近几期的杂志中也特别标明了“注”，有了这个想不懂都难，希望这个能够坚持；关于“软硬兼施”，栏目的名称很好，很有创意，但内容上似乎只关注于掌机了，希望能加入更多家用机方面的内容；这次的光盘内容空前丰富啊，印象最深刻的就是“UCG狩猎日记”和“KOFX-达文西密码”，真是太好笑了，这样有趣的内容希望能够不定期播出，偶尔出现也能起到让人眼前一亮的效果；特企联系了当前刚刚发生的美国校园枪击案，这样的特企很震撼人心，但有时候我觉得玩游戏和看电影而导致此类事件发生有点扯淡，我觉得这些人一定是缺少家庭和社会的关爱，这完全是血腥报复社会的行为啊。

编 感谢您提来的建议，其实关于杂志上的专业术语，确实是有一部分读者来信提出了各种疑问，我们已经进行了统一整理，不久后会单独开辟出内容为大家一一答疑解惑；新栏目“软硬兼施”虽然受到了许多好评与关注，但也存在着家用机内容比例不足的问题，我们在今后的工作安排中会注意改进；而177期光盘中的原创内容则受到了许多好评，其中尤以光光的“KOFX-达文西密码”预告片为甚，对这个系列有兴趣的朋友不妨收一本《游戏光环DVD》24辑欣赏全部内容；至于特企“枪声中的游戏界”则引起了读者们的广泛关注与讨论，其与时事紧密结合的制作理念我们今后会一直大力秉承的。关于本期杂志的内容评析方面，读者冯广镇（北京）、刘智（太原）、马亮华（上海）、郑超（舟山）等人也同样提来了不少宝贵意见，在此一并表示感谢。

新·家庭管制的困扰

湛江 刘小艳

我一直很喜欢UCG，但杂志买回来后，迷你DVD里的部分内容家长不允许我看，因为遥控器永远在我老爸手里，如果内容不适合他的话，他就会按键跳过这段内容，因为他喜欢的游戏类型与我不一样，他不喜欢RPG游戏，所以但凡RPG游戏的内容他是不让我看的，这令我很无奈。9.8元一本杂志，而且是我自己掏钱，DVD占一半价钱，这样的话我等于白白买了半本杂志，我很不服呀！

编 呵呵，您这就是身在福中不知福了，要知道现在有多少读者因为在家惧怕父母责难而不敢看杂志附送的光碟呢，还记得在以前的类似来信中，家长通常都是扮演黑脸判官的角色，换台没商量，而现在看来部分家长则是走上了另一个极端，将自己的游戏意识形态与价值观强加于人，这也实在是不可取啊（笑）。其实，现在越来越多的读者父母已经是当年经历过FC《超级玛莉》年代的“过来人”了，对游戏有着自己的欣赏口味与审美观，考虑到刘读者遇到的这类情况开始有逐日增多的趋势，我们将考虑在光盘中制作一些适宜家庭观赏及经典怀旧的内容，希望大家届时能够喜欢。

四海之内皆兄弟

Email 冯智佳

某日出游，万里无云，晴空一片，气温变态的热！德庆盘龙峡一日游，回程时车子出现故障，司机三度下车修理后不果。最后只能打电话求援。期间只好掏出手机回味一下之前压到手机里的动画《超级机器人大战OG》。在看的过程中有两个跟我年纪相若的男性同胞瞄了一下，马上惊奇地连声问我：“这不是《机战OG》的机体么？《OG》动画化了吗？”在得到肯定的答案后，他们竟然不约而同地不顾女朋友的询问，马上掏出手机央求我把动画发给他们，还说：“这是男子汉的热血之魂，女人懂什么。”之类的话。结果，在修车期间，我把将近800MB的动画发给了两个人……那天的手机拍了一天照，听了一天歌，电量还是满满的。发完之后电量只剩6%……但找到了两位知音，这又算什么！

编 很明显，现在的ACG爱好者越来越多了，不久前还有读者来信说在星巴克玩《怪物猎人P2》时居然在集会所里见到了两个陌生人，继而组队去挑战古龙……这些“四海之内皆兄弟”的事情在前几年的国内ACG圈里绝对是无法想像的，而现在则逐一变成现实呈现在我们眼前，着实令人感到欣慰。不过话说回来，“这是男子汉的热血之魂，女人懂什么”这种话未免欠考虑了些，至少以梵天小姐为代表的一干女性资深撰稿人是不会轻易善罢甘休的……

公告

2007年上半届编委到本期为止任期已满，在这半年中我们的编委团秉承了去年的战斗精神，以高度的责任心与辛勤的工作为杂志的疏漏错误进行了及时的指正，编辑部全体编辑谨在此向各位编委团成员致以诚挚的谢意！（备注：本届“最佳编委”由编委**黄毅华**获得。）

本期问题

1. 请问您想在今后的“游戏进行时”中看到哪些游戏的内容？（请参阅“新作发售表”）
2. 本期的“360全方位”进行了一定的调整，您感觉如何？是否喜欢现在的这种方式？
3. 请问您最喜欢哪几个栏目？您满意该栏目目前的表现吗？假如您是UCG小编的话，您会对该栏目作出何种改动？
4. 请为本期中您感兴趣的栏目打分（满分100分），内容包括封面、特企、攻略、研究、光盘等，谢谢！

本期获奖名单将在181期公布

互动信箱送礼名单

6A 《真·三国无双4》武器大全vol.3　常熟市虞山镇　龚瑞祺

广州	安　然	曲靖	高华瑞	厦门	廖上岸	舟山	任召挺	任丘	王　雨
赣榆	鲍洪林	广益	高小川	汕头	林　刊	桂林	沈　洋	武汉	萧文波
玉林	陈　安	武鸣	何丽姗	长沙	刘炜淇	西安	苏文广	上海	薛　春
柳州	陈　嘉	珠海	黄国豪	湛江	刘小艳	哈尔滨	孙　韬	武汉	杨青松
蚌埠	陈旭东	开平	黄景鸿	太原	刘　智	上海	王　晨	昆山	姚云峰
襄樊	仇祖迪	惠州	黄　晟	常州	马　君	重庆	王　冬	北京	张　胜
乌海	费　和	宜兴	梁　栋	上海	马亮华	陕西	王　非	舟山	郑　超
北京	冯广镇	广州	梁俊伟	重庆	彭佩曦	天津	王宇歆	高州	朱元浩

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。

■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址，邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

读编往来

邮编：730000
兰州市耿家庄邮局
99号信箱
游戏机实用技术杂志社
通信地址
Email:ucg@ucg.com.cn

UCG全体小编欢迎您到读编往来做客！

主持：纱迦&玛娜
插画：星仔

★每年都有一些新读者加入到我们读者大军之中，于是一些在老读者看来天经地义的问题，又成为了向编辑提问的热门话题。为此本期增设小版块"UCG答疑"，专门给大家传道授业解惑。如果你对UCG有什么不懂的问题，就尽量来信问吧！

★《蓝龙 中英文合版》已于5月22日如期上市！作为目前X360上最强的日式游戏，此番推出中文版实在是一大壮举。仔细想想有史以来官方推出的中文RPG，本作绝对算得上是TV GAME中的最强中文RPG。X360玩家千万不要错过。

★虽然面对着《奥丁领域》、《蓝龙 中英文合版》和《光明之风》的联手来袭，大多数小编们都倒下了，但是一向都会在编辑部内引起一场血雨腥风的《押忍！奋斗！应援团2》此次仍然战势不减，只是转移到了其他部门，引得一群MM们纷纷手持触控笔左点右画，触摸屏的"梆梆梆"声此起彼伏，闻者都为之心疼，作为一款对触摸屏杀伤力巨大的游戏，《应援团2》果然当之无愧。

★祝各位六·一儿童节快乐！嗯？你说你已经不过六·一了？那就没办法了，预祝大家六月考试月快乐吧。



编辑部近期IN流行游戏 What's IN?

最热血音乐游戏

《押忍！奋斗！应援团2》(6人)

音量开最大，屏幕戳到花，捏断触控笔，头晕又眼花。

——在NDS的触摸屏已经被戳到一个洞连一个坑的情况下，雨滴仍然坚持不懈地继续着《应援团2》之旅

华丽！隐身！S！全连！世界上把那种东西叫"马鹿"！

——终于取得《应援团2》1亿分称号的胜负师内心感慨万分

最返璞归真游戏

《吞食天地II 赤壁之战》(PS版)(5人)

为啥一提到PS3更新后画面会加强，大家第一个想到的都是它呢？

——一觉醒来以为自己身处街机室的纱迦

最"愿者上钩"的游戏

《光环3》多人对战测试版(3人)

微软这次清扫行动用我们的俗话说就是：不是不报，时候未到。

——为"5.18惨案"中阵亡的软饭兄弟们默哀的多边形

人设最美游戏

《光明之风》(5人)

玩《光明之风》，为的就是想多看两眼Tony的人设……

——十六夜终于在游戏的剧情面前说出了实话

征途最漫长的游戏

《怪物猎人携带版 2nd》(8人)

战胜祖龙只是万里长征的第一步。

——《怪物猎人P2》最终BOSS祖龙千呼万唤始出来，但立志收集齐全部徽章的D·S对此有不同看法。

猛拍一砖

青岛第一罗汉 伏虎尊者：

178期特别企划的"《超级机器人大战》系列"中在WS上出的是Compact系列，而不是Impact。Impact是Compact2三部曲综合起来移植到PS2上的，你们正好给弄反了。这样的错误也能犯，你们是不是不想过了。啊！说吧，想尝尝伊丁炮还是卫星加农炮。

肇事者

其实这个笔误在校稿时纱迦等人就已经指出来过。只是在改稿的时候由于已经是截稿日凌晨5时左右，我已经处于神志不清的弥留状态，结果导致正好写反了。本来这期自拍一砖的，没想到已经被读者发现了，实在是惭愧啊惭愧。

本期的宝物



日本人气漫画《幸运星》自从今年4月被改编为动画之后，其人气在亚洲地区也不断高涨。厂商借机于5月24日推出了据此改编的NDS游戏《真·幸运星 启程》。和大部分动漫改编的游戏一样，这个游戏也有限定版，售价为5800日元。不过里面收录的东西实在是太超值了，包括：

1. 轻松外出背包
2. 原创广播剧CD
3. 此方的好厉害扑克牌
4. 美幸的手机擦拭布
5. 小镜爱用的小说专用书套
6. 幸运星 动物Cosplay贴纸
7. 等身大小镜挂轴布制海报

另外如果预约本作的话，还可以拿到以下3件东西：

8. 原作者绘制B2大小海报
9. PS2专用的恋爱模拟游戏
10. 原创幸运星小说

由于游戏延期过一次，所以厂商又特别追加了第11样赠品：

11. 道歉专用之游戏主题歌CD

仅仅5800日元就能拥有这11件"圣物"，难怪目前在日本已经卖断货了。最绝的就是那个PS2游戏了，买NDS游戏送PS2游戏，这么无厘头的设定也算是破天荒了，不愧是恶搞之作啊！



任天堂牌中性笔



昆明 Akatsuki：我在自学3D教程，灵机一动就渲染出这么一张效果图……相信在不经意间就可以以假乱真了。

游戏机实用技术 邮购信息

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购

总第117期、总第126～129期、总第132期、总第133期、总第136期、总第139期、总第153～155期、总第160期、总第161期、总第164～169期、总第173期、174～179期，定价：9.8元。总第73・74期、总第114・115期、总第130・131期、总第162・163期、总第171・172期，定价19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供
以下邮购服务：

《鬼泣 恶魔全书》，定价25元；《最终幻想 二十周年珍藏画集》，定价28元；《王国之心 光与暗之书》，定价25元；《翼 编年史 幻彩绘本》，定价28元；《反叛的鲁鲁修 黑之皇子》，定价28元；《传说无限2 传说系列全书》，定价28元；《战神II 封神画集》，定价28元；《变形金刚漫画版第一代Vol.1》，定价：24元；《DOA幻彩绘本2 绚》，定价28元；《DOA幻彩绘本2 媚》，定价28元；《龙珠 世界全书》，定价22元；《最终幻想XII 伊瓦利斯战史》，定价19.8元；《天籁传说》，定价22元；《潜龙谍影 秘藏之书》，定价28元；《铁拳5 暗之复苏 神拳之奥义》，定价24元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏 》，定价28元；《高达SEED完全事典 》，定价28元。《模魂志》第5期、第7期、第8期、第9期，定价12元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)

邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931-8663118，Email：acg@vip.163.com

本期之最

本期最无厘头来信

panfeng83571501：我可是一直在支持你们的，《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、《游戏城寨》我都买的呀，是一个地下支持者，默默地看着UCG的发展，许多的小编的离去，心中无限感慨呀。本人每次拿到书，最先看"读编往来"，看着上面都是别人的来信，心里真不是滋味，啥时偶得也能登上去呢？对了，我要说一下，琉璃姐姐可真是美女呀，我是她的FANS，呵呵，还有纱迦，卡伦，十六夜，D・S……，盼着你们的回信呀，最好能快点，偶要高考了。

本期最伤感的读者

湖北 萧文波：近期室友们都搬电脑来了，他们都是一有时间就坐在电脑前打游戏，这些或许是初买电脑者的通性，时日稍长问题就出来了，有的同学连正常上课时间都留在寝室里，还美其名曰："那些文化课上不上都无所谓啦，只要最后能及格就行了。"看他们在课堂上的表现，简直完全听不懂老师讲的课嘛，课后更是书都没碰一下，试问这样要如何才能及格。有时候我委婉地劝他们去上课，作为曾经也"失足"过的人，我想他们现在找借口逃避迟早是会后悔的，可惜本人并没有那样好的口才来让他们步入正轨，真是失败啊。

最不厚道的来信

南京 Leon：祝UCG越办越好，成为中国第一大电视游戏杂志！老编对待众小编要更加变本加厉，让攻略每天化，杂志每周化，工资浮云化，小编奴隶化，哇哈哈哈！



作者：北京 Moo

最后悔的来信

其实我想说，我好累，高数真是太难了。而且自从我把PS2带来学校后，带坏了一批又一批不曾接触过家用游戏的好孩子（我的错啊），有无双帮，有实况帮，有看过《战神》和《生化4 》后的观众帮（只看不玩，我的错啊！）。由此导致的最直接后果是连作业都没得抄了！因为大家都不写了！（我的错啊！）

——湖南 唐亚飞

（纱迦点评：建议引入竞争机制，如玩《WE》输者做高数作业之类的。

玛娜点评：还可以引入奖励机制，做一题高数奖励打一局《WE》。）

最转弯抹角的来信

D・S，我现在在高三，当我现在在写这封信的时候，距高考还有（只有）49天了。以前给你们写信，花个三四十分钟没有关系，可是越临近高考，三四十分钟的分量就大不一样了！我现在挤这点时间给你写信，就好像把金子往外丢，你同意吗？就冲这点，你们就算送我PSP都不过分。所以在这里就拜托D・S大哥啦，请你动员所有小编一起写明信片给我，也花不了你们几分钟，却可以给我莫大的惊喜。

——江苏 王嘉

（玛娜点评：受教了，我现在就用这个方法写信给约翰尼・德普要明信片！）

微软新掌机



广州 KAKA'：（今天放学路过游戏店，用手机拍下来的）JS真够狠的，用PSP放X360的宣传影像，一举两得！不细看还以为是微软的新掌机呢……

让人最最失落的一本游戏机

刘青：一日我正在上课，收到一短信"刘青来拿游戏机"，当时就感觉"难道就给杂志回了一封信就中奖了？"回了条短信问在哪里，对方答曰鱼化邮局，我心想这回肯定错不了了，冲出教室就给亲戚朋友们打电话："我中奖了！不是PSP就是NDS！晚上我请大家吃饭！"结果到了邮局旁边，书店老板一见我就打招呼说："呵呵，早上刚到的《游戏机实用技术》，9块8，算你9块。"当时我拿到那本书时的失落别提了……不知那天书店老板抽了什么风，我的电话是半年前给他留的，突然来了这样一条短信，我们的邮局旁边就是书店。

Q&A

dza_283288183：我想众小编应该有过这样的经历，当你吃过某样东西而引发不适后，一定会对此食品深恶痛绝，游戏也是如此吧。我绝对不会再碰的游戏的是《凡人物语》和《影牢2》，先是《影牢2》我玩了1天，结果主板烧掉了……汗。第二天修好后发誓不玩《影牢2》了，于是改玩《凡人物语》，我玩了3小时的《凡人物语》结果什么都没玩出来，然后读碟速度变慢，然后就死机了……去商店维修说是光头坏了，被BOSS敲诈220大洋，心痛啊。T_T 更糟的是，第二天我就生病了，发高烧，一去医院检查就是副伤寒，都是这两款游戏惹的祸，发誓再也不玩这游戏了，盘被我飞到河里了。不知道众小编有没有类似的经历没啊？有没有再也不玩的游戏没啊？



有哇，实在是太多了。基本上做过攻略的游戏都不想再碰了，因为赶稿的经历实在是不堪回首啊！不过据统计编辑玩过的每一个游戏，至少要在杂志上做7种不同的相关内容，所以不想碰也得碰啊……

王唯：我总结出一个经验，想在“读编往来”里面刊登自己的内容，大多都要说与这期或上期杂志有关的内容，或者是和你们编辑有关的事情，刊登的概率很高！而个别的出其不意的热笑话和冷笑话能刊登外，几乎读者其他写的内容都不能上杂志……

哪有这样的事！如果你能预测到下下期杂志有关的内容，我们绝对会登的，不仅登，还封给你“最神机妙算读者奖”！不过确实，为了照顾到大多数读者的记忆持续长度，还有新读者在看“读编往来”时都能没有芥蒂地全身心投入，选择刊登信件的时候如果提到有关杂志的内容，就会比较侧重于近期的来信，不过没有什么时效性的来信那当然就不一样了。至于冷笑话、热笑话都是为了娱乐大家嘛……当然，为了满足大家的其他要求，我们也可以视情况选登一些“知心姐姐信箱”、“都市夜话”和“相约星期五”的内容，只要读者爱看，一切都没有问题！



▲冷笑话的影响力已经越来越广，在纱迦最近艰苦奋战的《蓝龙中英文合版》里就证明了这一点。

上海 HASUKI：看了本期读编里小编铃声大揭秘后产生了一种极强的共鸣……对于一个ACG爱好者来说用游戏动漫的经典音乐或者语句当铃声一直是我们引以为傲的，最近发现一件事情，那就是玛娜上次推荐的播放器原来可以截取音频哦～于是我把本季日剧《求婚大作战》里山P的那句“哈里路亚～chance！”截来当做铃声使用，结果一次在老师办公室由于手机不小心没开静音，短信不巧这时来了，把当时在场认真工作的女老师们一个个都吓着了……庆幸的是还好不像胜负师的铃声，不然我颜面无存了……



使用该铃声的胜负师自从被曝光之后，似乎越发得意了。最近编辑部内听到该铃声的次数明显上升，看来他是把所有的铃声都改成这个了……

南京 Leon：我是个全次世代主机都已入手的穷困玩家，穷得只能每天靠“救济”过日子咯，呜呜，如果众小编能给俺开个慈善募捐会本人一定不胜感激，让我早日摆脱这种苦难的生活吧！阿门！

对于你这封赤裸裸的炫耀信，我们都不用给你开慈善募捐会，只要把你的地址公布出来，保证每天信箱里都能收到“救济品”——臭鸡蛋和烂番茄，吃一个月番茄炒蛋是足够了。

浙江 任召挺：据个人总结发现：其实吃泡面省钱的说法是不正确、也是不健康的（后面那句是废话！）现在的塑料碗包装的泡面都在三元以上，甚至高档点有四、五块的，而且不一定能吃饱，不，是绝对吃不饱。有人说，那买袋装的两包，袋装的两包一般价格也在一元五左右，两包也在三元左右，还不如去食堂点一道素菜，再配一个红烧狮子头和一碗白米饭外加免费无限量供应的清汤总共三元五，既有荤又有素，营养满点，更经济实惠。

吃泡面省钱那是说每天在外面吃快餐的上班族，有食堂这么经济实惠的资源在身边的人，没有吃泡面省钱的资格！顺便告诉大家我以前一个朋友吃泡面省钱的技巧以供参考，关键就是，除了吃泡面，还要吃其他的东西，先买一大包袋装泡面，大碗狂加水泡上它一包，再买个馒头，吃完泡面还不饱，就边喝汤边啃馒头，馒头又填肚子又便宜，如果汤没喝完晚上还可以买两个馒头继续吃。一天下来4个馒头+1包泡面，合计不超过三元！（该方法仅供一看，若有模仿者产生营养不良等症状，玛娜不负任何责任—_—b）

四川 汤俞希：前不久收到ACE飞行员的来信，仅仅两个月后，便奇迹般入手了一台PSP，要知道ACE飞行员信中写的就是祝我早日得到PSP哟！在此拜谢。

ACE，我最近正好想要X360哦～

你们倒好了，哪个祝我中500万……

UCG答疑

湖北 欧余：你好！我是你们的一名新读者，从172期开始买的，现在有些疑问，就是搞不清楚“特快专递”、“攻略透解”、“研究中心”的区别。我自己的判断是这三个栏目都是介绍已发售游戏的，其中“攻略透解”的篇幅最大，“特快专递”要小一些，“研究中心”是“攻略透解”的后续补充。不过我发现有时候有些没做过攻略的游戏也会做研究，这又是怎么回事呢？

简单地说，“特快专递”的作用就是指导玩家上手，“攻略透解”则是从头教到尾保你通关，“研究中心”是攻略的补完没错，不过也有例外的情况。因为有些游戏的通关难度不大，只是隐藏要素很多，对于这种情况往往就会跳过攻略只做研究了。

eso1432：杂志上的“前线狙击”、“新作短波”是我最爱看的栏目，因为我最喜欢看新作的资讯。不过我发现有时候有些游戏已经发售了，但杂志上还有它们的“前线狙击”、“新作短波”，这是为什么呢。难道是我对这两个栏目的理解有误？

你的理解是没有问题的，这两个栏目就是专门介绍新作资讯的。你所说的情况是因为中国实在太大了，杂志印出来后运往全国各地都需要一定时间，所以当你看到杂志的时间和编辑们写作的时间已经差了很多天，在这个期间就已经有一些游戏发售了。比如这期杂志推荐的《罪恶装备XX Accent Core》。

掌机王SP

邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第9辑、第12～17辑、第22～27辑、第31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43辑、第61、62、63、64辑，定价8.8元。《NDS专辑》Vol.2，定价：25元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。

电话：0931-4867606。Email：pgking@263.net。

Q&A

辽宁 王浩：最近又玩了一遍通关八次的《鬼泣3》，一直盼望《鬼泣4》赶快发售，可……可是竟然在PS3上发售，这对于我来说又是一个不小的打击，My god！什么时候才能买得起PS3啊呜呜！

你再怎么惨，比的上我么，PS3好歹有买得起的一天，我期待的《寄生前夜》最新作是出在……我们不可能玩到的日本手机上……

友情提示，《鬼泣4》有X360版。

安徽 刘一狄：前段时间心情不好写信给UCG，结果收到了胜负师的明信片，写了许多安慰我的话，鼓励我以后要努力赚钱，Tifa模型一口气买两个。这个嘛，Tifa的模型我以后是一定要买的，但我绝不会只买两个，我要买N个（N≥100）！

两个有志气的男人凑到一起真可怕……

bingyue19880：某天我在教室里看177期第18页时，我班的一个女生指着凤鸣大叫道：“哇！这个女生的名字和我的一样！”然后就抢走了我的书，在班上到处宣传，她还给我时就只剩下几页纸。所以……那个……广告帮你们做了不少，作为报酬，可以送我一本新的吗？我还没看完呢！



如果你能提供包括至少三个以上当时在场同学的证词及签名，以及始作俑者凤鸣的亲笔供状外加大幅照片一张，我们可以为你提供新的杂志。

连个女性NPC的照片都不放过，你太狠了。

扎古的左眼：既然那么多小编们都把PS2封存了，不如送给我吧，我不收各位垃圾处理费就是。

对于这个要求，我们大家一致的态度是：要啥自行车！

内蒙古 费思超：能看到三上的访谈真是太幸福了，我是三上的死忠，希望以后每期都能有游戏制作人的短篇访谈。或者介绍他们生活中的各种有意思的事也行，比如宫本茂童年的故事，坂口博信的学生时代，神谷英树挂科往事，广井王子的初恋之类的小访谈。

访谈类文章其实是很好找的，不过由于里面的空话套话废话实在太多，所以我们在采用时往往会特别慎重。像三上真司上次的访谈就是隔了多年之后才憋出来的，自然精彩。当然如果有类似你举的例子那样的猛料，我们自然不会将其放过，只是形式会多种多样，比如多边共享区、言论等等。

换而言之，你就是想看八卦对吧……

UCG被淹记

作者：上海 王晨

原本打算市统考过后再写一封信的，但由于5月9日的突发事件，让我十分难过，与同学、朋友诉说一下，但又怕因为我的事让他们担忧，而会影响“最后冲刺”。但我不说一下，心里又很郁闷，于是我想到了UCG，我发现UCG不仅仅是游戏攻略的好帮手，也是个名副其实的“心理医生”，是个让人诉说自己遭遇的好去处。**（编语：欢迎来到“知心姐姐之家”。）**

在5月9日凌晨2点左右，我与往常一样，方便一下，方便后大约几秒左右，觉得脚和小腿忽然受到冰冷的刺激，当我反应过来后，才发现，水已经升到大约半米高的地方。**（编语：相信看到这里的人都会误会这场大水的来源……当然，我们也误会了。）**

我当时很纳闷，又没下暴雨，怎么会有这么高的水位，难道发大水了？我伸出头看两旁，发现我们的街道都已经“汪洋一片”，我这时正式反应过来，墙角有我最心爱的UCG和《犬夜叉》，当我赶过去一看，发现一切都完了，当我在水里打捞时，心里“瓦凉瓦凉”的。惟一幸运的是第171・172、173～177期没有遇难，这6本UCG是角落中摆得最高的，否则也会成为“汤料”，这个功劳要归功于《犬夜叉》的抗洪，如果没有《犬夜叉》在最下面支撑着我们的UCG的话，此时此刻，所有的UCG都要报废了。**（编语：我们大家都为您的支持而深深地感动了！感动了！）**

后来，我才知道是水管爆裂所引起的，不要以为我在胡扯，我有《青年报》为证，还有《新闻晨报》以及电视台都报道过这件事，我考虑到地方太远，还把《青年报》给你们寄去了。**（编语：……看到这里，我已经彻底折服了。）**

我写到这里，心里有些畅快了，但还有些心疼，《犬夜叉》和9本UCG就这样被洗澡了，不知干了以后会是怎样的滋味，于是我下定决心把他们安葬在垃圾桶里，他们永远活在我心里！**（编语：在此，让我们对你致以深厚的同情和敬意，不过，你居然还没忘记结尾点题……）**

掌机家族

杭州 奇多：我的全部掌机，很快要和其中一些分开了，给他们留个影。拍了个造型，望小编们能在“读编往来”中留很小一地贴一下也好，什么都不说也没关系，也许你们看多了主机，对我来说这样还算完整地保存着真不容易了（已经遗失了GG和GBA两个了）。



UCG全家福



ggt_6203：我是沈阳的一名大4的学生，从高中开始就一直购买UCG，也是UCG给我的略显苦闷的学生生活带来了一丝甜意。很感谢UCG的各位小编，给我们这些热爱游戏的小船一个美丽的港湾。现在的我怀念高中时上课偷偷看杂志玩GBA的生活（虽然不是什么好事）也怀念不吃饭攒下钱去PS2房猛踢《WE》的生活，但是那已经成为了一段痛并快乐的回忆。发了几张很早以前拍的照片，给UCG的各位小编，现在已经面临工作，不知道还能否一直有一颗热爱游戏的心。

游戏・人 邮购信息

《游戏・人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏・人》第17辑，定价16元；《游戏・人》第21～23辑，定价14元。《游戏光环DVD》第1、3、4辑，定价：9.8元；《游戏光环DVD》第9～11辑，第14～18辑，定价12元；《游戏光环DVD》第20、21、24、25辑，定价8.8元。《游小说》第3辑，定价9.8元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱 《游戏・人》读者服务部（收）

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－8674805，Email：gamers@263.net。

小编寄语

Editor's BBS

努力工作，拼命玩！



★《光明之风》真的是让人很难评价：战斗手感一般但不同角色招式的变化比较丰富、剧情虽然还可以但需要看过动画才能真正弄明白，惟一让人满意的就是来自Tony笔下的角色以及众声优出色的表现……强烈推荐大家与朋友双打。

★受动画影响专门找来了《真·幸运星》玩，无视里面单薄的“脑白金”成分，几名角色的剧情模式还是很热闹、很搞笑的，对原作有爱的玩家不妨玩玩看。

★5月底6月初的关键词——搬家。正值闷热潮湿的季节再加上大包小包的东西，真的是要死人呀……



▶让我们一起来看看它会延几次期、拖到什么时候……



〓本期最寒来信：【Email dingchao：我是从185期开始买UCG杂志的，所以之前的都没有买到，错过了184期，天哪！为什么不让我早些开始我的游戏道路啊！】呃……我说这位来自未来的哥们儿，2008奥运会举办得还挺成功吧？

〓抱着对“《机战》系列”中登场动画博爱的精神，最近开始看《翼神传说》(我承认自己是超级火星人)，然而让我始料未及的是这片子居然相——当——邪恶，为了避免剧透，在这里只扼要地概括一下：1.御姐向(轻度后宫)；2.俄狄浦斯情结；3.闷骚；4.浅度性暗示……剧场版还没看完，这些邪恶物便一古脑地涌现在眼前，实在是让人应接不暇……原本看这动画的华丽画风与一脸正气的男主角，还以为会是一部规矩的机器人动画，结果还是……唉，好瑰丽呀＝＝

〓【小花絮】(N年前发生在编辑部的一场对话)猫太：最近看《翼神传说》太多，晚上做梦居然自己身上也流蓝血了。/阿修罗：那岂不是成了蓝猫？/猫太：……

〓末了，小小地抱怨一下：《怪物猎人P2》收集全怪物大小金冠实在不是人干的活啊……



◀《翼神传说》是一部典型的慢热型作品，如果你能忍住前期缓慢的节奏，接下来定会获得至高感动。



◆自己追看的三大美剧《英雄》、《24》以及《迷失》在一周之内先后结束了本季的播映。除了《24》实在有失水准之外，《英雄》的惊喜以及《迷失》的回归都让人印象深刻。记得之前自己也曾在这里说过《迷失》进展太慢，让自己都快没了信心云云。不过好在第三季的后半段的剧情进展得很不错，最后两集虽然照例又留下一个天大的悬念，不过还好是我喜欢的那种，个人很受用，赞《迷失》的编剧！



◆自己的球队已经在参加的杯赛中顺利挺进4强，自己在八强战中攻入一球，上次正式比赛中进球还是在上个月……夏天来了，我的赛季也来了。

◆前年的时候自己去当当网买了一套正式引进版的《丁丁历险记》，不过当时一时手快，把书都寄回了家乡，最近才让家人重新带过来。现在每天晚上都会重温一下丁丁和白雪的奇妙冒险。

◆今年自己的期待游戏：《MGS4》、《WE11》、《飞越时空》、《光环3》、《刺客信条》、《超级马里奥银河》、《特技人 点燃》。



◆一直不理解“顺其自然”到底是个啥境界？难道有些事情我们把它放在一边不理不睬就“自然”了？前段时间著名PC游戏《辐射3》放出了一段非正式游戏预告片，其中的背景配音吸引了我，我喜欢它暧昧的、慵散的感觉。于是我努力向多位乐迷打听这首歌的名字，未果……半个月后的一天，当我坐公共汽车回家的路上，电视上响起了这段我曾经追寻的旋律，原来这首《dream a little dream of me》是一首创作于上世纪50年代的著名流行歌曲。后来这首歌曲被许多人翻唱过，还曾经作为电影《情定巴黎》的主题曲。生活中充满了很多偶然性，我们真的应该学会“顺其自然”。

◆我现在去电影院看电影就是找个地方呆着，调整一下生活的节奏。时间长不长，好不好看都是次要的。

◆我经常对别人说：我最欣赏的就是高智商犯罪了……可惜我没有这个智商。



本期主题：运动才是王道

1.不知道是因为受了编辑部中洋溢的“Go my way”刺激还是因为《火焰之纹章》由来已久的召唤，终于我还是按捺不住把Wii搬回了家，每天晚上固定一小时网球时间，减肥的功效目前没怎么看出来，右胳膊壮了不少倒是发现了……

2.最近抽了一天去开了回卡丁车，虽然以前从来没接触过这种东西，不过穿上赛车手服之后感觉还就是不一样(－_,－)！可是这份感动在戴上头盔之后立刻消失了——好重好黑好小好可怕，偷偷看了看旁边的人，果然脸已经被头盔挤成凹进去的包子形状了……和幻想中帅气的装束完全就是一个天上一个地下。战战兢兢上了路之后，战绩非常惊人，平均一圈要把自己甩到车道外两次，每次都要劳烦工作人员辛辛苦苦将车拖回路面，而且逢超车必撞车，还撞到一个漂亮妹妹和我一起转了三四圈转出车道外(漂亮的妹妹对不起>_<！)我不光不适合赛车游戏，连卡丁车都不适合开。



◀非常喜欢的一张图，希望以后可以去蓝得如此纯粹的海边度假。



☆Xbox LIVE突生变故，虽然和本人没有太大关系，但乍闻此讯时还是有点不知所措。难道中国玩家就此告别X360？过了三天去电玩店进行调查：“请问是不是有很多人想把机器刷回去玩Z版？”老板慢条斯理地答道：“一个都没有啊，不是还可以单机玩D版吗？”

☆4月新番的进度已经到了第8集，其中有几部还真是令人难忘。《天元突破》里的大哥果然被KO了，而《大剑》里的女神更是死得令人目瞪口呆。当晚想着想着就想到了很多年前看《连城诀》的往事，记得当年看到血刀老祖用诡计杀水岱的心情依稀就是这样。

☆最近往家里打电话时总找不到老妈，在百般打听之下才知道闲不住的老妈最近找了份工作，是在家乡的一家特殊儿童学校里当老师，听说那些孩子现在都非常喜爱她。当我听到这个消息时不由得肃然起敬，心里惟一想说的就是：“老妈，你太伟大了！”

☆本人做事没有恒心的缺点在最近一段时间暴露无遗，希望在今年之内能够真正改掉这个毛病！



▶有网友说《大剑》最可恶的地方就是激萌的御姐一个个地死去，从4月追到今天算是完全明白了。

※ 本来打算最近就换NDSL的，但是看到它的价位依然坚挺在1K以上，我……还是过些日子再换吧……反正就算偏屏，这《应援团2》也还是能玩的……

※ 发现日剧《别开玩笑了》没有预想中的好看，于是在多边形的推荐下转投美剧怀抱，《Heroes》不错，正好第一季也完了，接下来得靠它打发日子了。

※ 好啦好啦，我知道今年是金猪年，也知道明年是奥运会，但是你们不要为这就全都忙着结婚啊，也得给亲朋好友的荷包留点喘息余地啊！

※ 为什么《加勒比海盗3》公映时间要晚一个月？为什么我要跑去看剧情介绍帖？于是我就这么被华丽地剧透了……要不要我告诉你们结局是什么？结局就是——他们都死了！（貌似这是个冷笑话）





□《星际争霸Ⅱ》公布了呀！当然，对于暴雪来说，公布是一回事，啥时候卖是另外一回事，有时候连能不能卖又是一回事(参考《兽族王子》和《星际争霸：幽灵》)。不过能听到这个消息就足够令人振奋了！

△"林妹妹"走了，她一生只演了两部戏，只塑造了一个角色，却赢得了几代人的心，陈晓旭之后不再有林黛玉，她永远活在我们心中。

○《Prison Break》在轮回中结束，《24》在稀烂中结束，《Heroes》在期盼中结束，《Lost》在诡异中结束……好吧，我终于可以继续复习我的《Friends》了，目前进度停留在第八季，希望在新一波美剧浪潮到来之前复习完毕，嗯嗯。

×由于系统故障的原因，导致自4月18日至5月18期间所有的邮件丢失，如果有这段时间给我发Email的读者或者其他朋友，麻烦你们再发一次信件，如果耽搁了各位的事情，还请见谅……


▲Hell, it's about time!

★最近一段时间编辑部的网络时断时续，神出鬼没，而做新闻又时刻都离不开网络，实在是让人吐血！

★编辑部附近有一个颇为壮观的办公区，那附近也有不少美食，不过由于多数餐馆装修得过于豪华，平常没事不大敢进，最近有个朋友来访，顺道逛到那里，于是就请了一顿泰国咖喱蟹，味道超赞！其实价格也没想像得高，比起经常去的几家破到一定境界的海鲜店，似乎价格也差不了多少。

看来餐馆的门面有时候会起到反作用，装修太好了反而让普通食客望而却步，反而一些破破烂烂的小店人满为患，价格却也不低。住处附近有一块专门经营大排档的地方，随便炒一小碟菜也要二三十，而在市中心某顶级写字楼附近的商城里，有家常去的川菜馆，整盆的酸菜鱼才18元……





★最近开始尝试新的输入法，虽然起先几天码字速度有明显下降，不过习惯之后发现此输入法的词语联想功能非常强大，甚至连一些自己都不是很明白的"网络词汇"都能一次性给我列出不少，"学无止境"在网络发达的今天相信很多玩家也是深有体会，不然很快就会遭到"火星人"的评价。

☆虽然最近的天气是一会晴，一会雨，但是温度可丝毫没有下降的趋势，仍然在不断地飙升，即使晚上下过倾盆大雨，一大早又是艳阳高照，就像什么事情都没发生过一样，我承认，可怕的夏天来了……

★D·S绝对是编辑部对《怪物猎人》最长情的人，而且俨然从新手猎人成为了老手，虽然我还清晰地记得其曾经发出过"长江后浪推前浪，前浪死在猫车上"的感叹，但是现在我不得不承认"姜还是老的辣"……感兴趣的朋友请锁定本期的"游戏进行时"，那就是最好的证据(^o^)。

★玩《奥丁领域》有两个原因：一是精美的画风和人设，二是北欧神话的氛围。虽然游戏的拖慢现象比较严重，地图的重复性也太高，但本作的剧情我还是比较满意的。好久没写过小说了，这次应朋友之邀，会与人在《游小说》第四期上合写这个游戏的剧情小说，希望各位到时能捧一下场，多谢多谢。

■最近比较喜欢听孙燕姿的《咕叽咕叽》和张学友的《烦恼歌》，前者MV拍得不错，后者歌词写得好，很适合在心烦的时候听听放松一下。

◆"他强由他强，清风拂山岗；他横任他横，明月照大江"。话虽这么说，但也必须要建立在给自己更高的目标和要求上，令自己不断进步提高的基础上。所以……加油！努力！奋斗吧！我自己！





◆《星际争霸2》公布！暴雪，你果然是最强的！女王，让我拜倒在你的触须下吧！（爆）

◆原本准备继续的小说再一次搁浅了，因为对于结局的选择上产生了困惑。悲剧、喜剧还是开放式的？看来自己的能力的确有限啊。

◆隔了这么久才开始听孙燕姿的《逆光》专辑，我已经不能用后知后觉来形容了(笑)，但听了总是好的嘛，嘿嘿。最爱里面的《飘着》。

◆《HELLSING》的OVA太赞了，制作精良之极，不得不提里面的那些老牌声优对角色的再现，现在的那些偶像声优根本不能与之相比。

◆要知道你的处境，凡人！

■中国男子国家足球队经过90分钟苦战，最终还是以0：1惜败给亚洲"劲旅"泰国队。中国队在近几年中从亚洲二流慢慢地开始向三流球队滑落，当年的中场铁人李铁如今也沦落到被人随意晃过的地步，而"中超"依然混乱地半死不活地进行着，那些所谓的大牌们的高薪依然发着，中国足球，还是洗洗睡吧。

■世乒赛中国再次包揽了全部冠军。

■天气慢慢开始热起来了，最近经常出现晚上还是电闪雷鸣狂风暴雨，第二天太阳一出来气温立马升到30度以上的情况，全国的玩家们打机时要为自己也为主机做好防暑降温工作呀，要知道PS3与X360的散热量可都不是闹着玩的……



Ⅰ去年国际儿童节，我告别了28年的单身生涯，正式建立家庭，从此访间多出了一个新的称呼——胜嫂。这一年来，我与胜嫂生活平稳，没有什么大波澜，顶多是因为自己工作忙，比较少陪她而被埋怨几句，但多数时候在我们小小的窝里还是充满着平淡的幸福感。说真的，我觉得挺对不起胜嫂的，正如印务总监肖哥所言："你怎么把宝贵的新婚时光都给了公司啊？"怎么说呢，这就叫人在江湖，身不由己了。至于有些读者带着责问的语气问我："为什么老把胜嫂挂在嘴边？"我想说的是，从小了说这算是我"假公济私"的一种弥补方式，从大了讲，这……就是伟大的爱啊！爱你的家人，方式有很多种，而我选择了可以让千千万万的朋友和陌生人见证的那一种，这也让我更能体会责任在肩的感觉。


▲执子之手，与子偕老。

Ⅱ[胜嫂语录周年纪念版]"你早上晚点回来！"胜嫂叫我晚上加班早点回来时的经典口误。

Ⅲ在此六·一儿童节之际，祝天下有情人终成眷属。（这么说是不是有点……我大概是玩《应援团2》玩得秀逗了，呵呵！）



栏目主持 多边形

360全方位

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路



没想到专页上期因故暂停一期，却导致“518惨案”的发生，（众：这有关系吗？）想必国内在那天阵亡的X360不在少数吧？其实大家在玩改机的时候都有这个心理准备，知道微软总有一天会开始整治这个事情，只是当这一天真的到来的时候，大家似乎都有些措手不及。后事如何，还有待进一步观望，不过目前看来最显著的效果就是——LIVE的速度比以前快多了！

编辑360日记

迟到的日记

不知不觉离上次LIVE日记居然已经一个月了，日记变成了月记。最近睡眠很差，导致精神有些恍惚，遂简单理一理这一个月来发生过的事情吧。

◆上期杂志做完PS2版《蜘蛛侠3》的攻略后，又顺带拿起了X360版的《蜘蛛侠3》，刚开始的时候还真有点“焕然一新”的感觉，毕竟画面要好出不少，但稍微一深入，发现本质上和PS2版没有太大区别，这电影改编的游戏还真个个都是“雷”……

◆下载了《双截龙》，果然又找回当年街机厅的感觉。不过由于网络问题，一直没有成功网络联机通关过。谁知某晚加班回家，无意上线后捕获了一名英国玩家，网络人品好得出奇，不仅彻底爽了一把，还顺便拿完了全部成就，没想到《双截龙》居然成为我第一个成就满点的游戏……

◆LIVE系统春季更新后，微软对LIVE卖场的某些下载进行了限制，其实主要是影视部分，恰好那几天正要放出《黑客帝国》的HD版本，可惜俺连个预告片都看不到，怎是一个惨字了得……不过在本期杂志截稿的前几天，这个限制又突然解封，不知道微软此举到底何意？

◆《光环3》的测试版出来后，每晚必上线鏖战几局。目前这个测试版画面方面没有什么让人惊艳的地方，系统方面基本已经成熟。不过据开发人员所说，目前这个测试版是非常非常早期的一个版本，那就是说正式版会更好？

◆为各位在“518惨案”中不幸遇难的软饭们表示遗憾，希望你们能早日从悲痛中恢复过来，回到LIVE大军中。软组织需要你们！

[文：多边形　插图：酸草梅]



BAN你没商量！

——五·一八惨案纪实

2007年5月18日，对于一直处于“亢奋”状态中的X360玩家无疑是一记晴天霹雳。在这一天，微软痛下杀手，将所有非法改机用户从Xbox LIVE网络上封杀。几乎所有的X360在这一刻退化为X180，刚刚还沉浸在《光环3》多人对战测试版中的玩家们犹如坠入万劫不复的深渊一般，尤其是尝到了LIVE对战乐趣的玩家们眼前一黑，一时间网络上大呼小叫哀鸿遍野。

微软的这次行动毫无征兆且出手果断，而且由于LIVE系统的特殊性和封闭性，想要等待再次破解似乎有些希望渺茫。如此规模庞大的封杀行动可以说是自电视游戏与盗版改机诞生以来下手最狠的一次，下面就让我们回顾一下这次惨案发生的前前后后的故事吧……

5月9日 Xbox LIVE系统春季更新开始，这一天所有连上LIVE的X360主机都会要求被进行系统更新。除了原来计划中的对于区域下载内容的部分限制外，微软并没有在这次系统更新中针对盗版和改机有任何举动，众多盗版玩家暗自窃喜。

5月17日 《光环3》首次公开测试开始，玩家需要通过《除暴战警》游戏中的链接下载《光环3》多人对战测试版。当天即有玩家验证，盗版游戏亦可进行下载，并且游戏一切正常，一时间《光环3》同时在线测试用户接近两万，大家玩得不亦乐乎。

5月18日 凌晨时分，部分论坛上有玩家发帖求助：“为何我的X360无法上网，求助”，并贴出错误画面。很快就有玩家指出画面中的声明含义为何，首批熬夜对战的玩家成为第一批死在沙滩上的螃蟹。到了早上的时候，各大论坛集中爆发相关讨论贴，几乎所有的改机用户都收到了同样的警告信息，虽然没有任何官方声明，但是几乎可以确认微软已经在封杀盗版用户。

美国时间17日下午，在微软Xbox和游戏部门成员维护的Gamerscore Blog上更新了一篇名为“维护Xbox LIVE的公平”的文章，文章内容即为这次封杀行动的声明，这篇博客可视为微软方面的官方声明。由此确认了此次封杀行动的官方性质。

360大事记



5月19日 玩家在论坛上热烈讨论此次封杀的技术原因，并想出各种规避封杀的办法，均告失败。除了少部分漏网之鱼外，几乎所有改机用户都面临着转变为单机用户或者再买一台新机器的选择。

5月22日 被封杀的X180玩家开始自力更生，首个X180专用对战KAI网络宣告建立。经过几次调试与更新，目前该KAI网络基本能够实现网络对战功能，虽然仅限《战争机器》等提供了局域网对战功能的游戏，但是对于大部分X180玩家来说还是起到了一定的安慰作用。

5月26日 据悉已有黑客组织开始着手研究进一步的破解，结果未知……

注：Ban，在英文中是禁止的意思，并有剥夺某种权力的含义。

准官方声明：维护Xbox LIVE的公平

LIVE和统一玩家社群的精彩之处就在于我们（微软）竭尽全力为全体玩家创造一个有等级激励机制的游戏环境，我们不会对破解或欺骗行为有丝毫政策面的宽容。作为对我们对用户的承诺之一，我们不再允许经监测已改机的主机用户再接入LIVE服务。这是我们致力于为广大遵从规则的主流玩家创造并维护公平的游戏环境所必须做的。这个问题哪怕和最近的Halo 3 beta发布相比都显得更为迫切、重要。综上所述，某些经我们监测进行非法改机的消费者，在试图登陆LIVE时会收到一个错误代码（Status Code：Z：8015 — 190D）。这些用户的账号不会被LIVE自动封杀，但他们将不再能从改机的主机上登陆LIVE。

我们过去就曾声明：消费者只有通过使用正版、未改机的Xbox主机才能享受与Xbox LIVE社群众乐乐。我们会继续加强这一规定，以确保我们服务的严肃性，保护我们合作伙伴和用户的利益。



360 拍案

网络是一个强人辈出的地方，虽然鱼龙混杂且以灌水居多，但其中不乏精妙言论。尤其遇到这种“出状况”的时候，更是你方唱罢我登场，妙语连珠百花齐放。有好事者特将各方精彩言论汇总形成此文，主要目的是搏君一笑，切勿对号入座。

你方唱罢我登场

——“五·一八惨案”言论汇总

出处：LU、TG、A9、天空等各大论坛
作者：Restlessdream
插图：大魔王

软饭被封者甲：看来要再入一台X360正版伺候，LIVE专用了。

软饭被封者乙：以后只玩单机就是了……

软饭丙（三红党）：（笑中带泪飘过）还好在ban之前就已经三红了……以毒攻毒……yeah……

软饭丁（犯贱派）：（无辜地）哎呀，我明明刷机了，为什么现在还能上LIVE呢？为什么刚才还能对战呢？为什么微软就是不封我呢？为什么为什么为什么……（声如洪钟，回荡天际）

软组织：啦啦啦，我们的队伍又壮大了，我们又能开新群了——“软组织518单机饭群”！

《GOW》对战饭：这就是事变日！还有没被ban的狂暴女兽人么？快ban了她！

实力男：两台居然都被封了，订的精英版要月底才到。看来明天还是要先去入台普通豪华版。

众JS：（偷笑）正版以后看来好卖了，赶快补货，赶快补货！

索饭甲（优越感婉约派）：当年PS2刚出来的时候，记得也是为了某某游戏入了PS2，正版玩了数年的。现在软饭这么快就顶不住了么？唉……

索饭乙（正义感凛然派）：D版门！微软太阴险了！封就算了，居然还事先用《光环3》下圈套！真替软饭愤怒啊！

索饭丙（客观感汹涌派）：以LIVE为核心的X360看来败了，以后只能单机，怎么会这样呢？软饭以后怎么办呢，到哪里找新去向呢？看来都得转职？对了，我们来投票吧。

任饭甲：NGC正版伺候好多年，不知道你们在讨论些什么。

任饭乙：XO又三红又封杀，血雨腥风；PS3又昂贵又冷淡，冰雪女王——莫非有盗版又便宜的Wii真的要制霸了？？？

索任联盟信者：LIVE看来还是不行，以后网络对战还是要看Nintendo Wi-Fi和PS Network。

论坛万能说信者：这是论坛万能的新证据！前两天玩《纸片马里奥》之前上任区，Wii没有变砖；刚才上LIVE之前看软区，没有被封！

盗版饭甲：微软太不厚道了，感觉像鸿门宴，夺下江山之后第一件事情就是杀掉功臣！

盗版饭乙：反正我不怎么玩LIVE，除了《战争机器》其他网络对战就是渣！

盗版饭丙：是时候推行Xbox LIVE私服了！

盗版饭丁：相信国外黑客的实力！这次的封杀只会鼓励他们的钻研精神，支持！

正版饭甲：封出实力！封出阶级！正版万岁！微软加油，封死那些玩盗版的！

正版饭乙：（用QQ群、MSN、手机短信、论坛PM等一切手段群发以下消息）兄弟，告诉你个坏消息，不好了，微软开始封了！你还好吗？不用担心我，谁叫我那个时候傻呀，心疼刷机费，没有去刷机，结果现在居然没有被封！

玻璃渣饭：搞不好……微软此举是为了打压玻璃渣，抢玻璃渣即将公布的新作的风头？（注：玻璃渣为Blizzard的戏称。）

单机饭：网络没什么意思。单机玩了一万年，以后还要玩一万年。

国产DIY技术饭：我有办法了！我之前收了台三红尸体解剖研究，看来可以把心脏移植到被封的尸体上，这样新的主机ID就可以骗过了！明晚就开始手术！敬请期待！

PC饭甲：看来年底的《光环2》和《战争机器》PC版还是有点价值的，X360版不能对战的话，用PC版免费对战还是不错的。

PC饭乙：搞不懂主机饭有什么大惊小怪的。浩方你们知道么？很多年前就有了，从来就是免费的！

阴谋论者：这是阴谋！这是微软的阴谋！微软其实酝酿了很多年了！我早就知道！没有盗版＋网络这样丰厚的免费午餐，应验了吧！

最终幻想饭：可能微软是试着封一下，看看各大论坛的反应，如果都觉得愿意再买一台那就真的封下去了；如果闹的太凶，那就用服务器故障做借口，等这一阵子过去了偷偷解封……

最终幻想饭复刻版：期待65纳米兔三红、减价、送《失落的奥德赛》同捆、可刷机玩D正常上LIVE的Xbox 360！到时候必入！

《易经》名学研究者：5月18日……嗯，今日：开机不宜，518，518＝“我要BAN”，不吉利呀！

360 成就犯

改版行动



借着这次“360全方位”的版面调整，纱迦也向栏目主持人多边形要来了更大的地方，以后就可以更加方便地交流捞成就的心得了。以后每期《成就犯》不但会介绍一个好赚成就的游戏，而且会介绍一个极难赚成就的游戏。对于广大成就犯来说，这些游戏能不碰就尽量不要碰。不过话要说在前面，如果你因为成就不好拿而错过好游戏的话，可千万不要怪纱迦哦！

另外对于以前游戏成就的打分，从这期开始也有更严谨的标准，具体请大家参看下面的解释。其实难度和耗时，这两条评价往往是截然相反的。像《LUMINES LIVE!》这个游戏的难度应该是3星，耗时应该是1星，因为高手两个小时之内就可以解完全部成就，而像纱迦这样没练过PSP版的人只好从头学起，现在也还剩一个BASE难度50万的成就死活拿不到。本期警告游戏《摔角玫瑰XX》也是一个很好的例子。

不过部分游戏拿齐成就虽然很难，但是拿部分成就还是比较简单的，对于这样的游戏会以备注形式特别说明。

难度评价	含义
★☆☆☆☆	任何人都可以轻松拿完成就
★★☆☆☆	稍加练习或辅以攻略即可拿完成就
★★★☆☆	需要拼命练习并找到诀窍才能拿完成就
★★★★☆	单凭个人再怎么努力也很难拿完成就（尤其是需要上LIVE取得的成就）
★★★★★	不可能拿完全部成就

耗时评价	含义
★☆☆☆☆	10小时以下即可拿完成就
★★☆☆☆	10～25小时内可拿完成就
★★★☆☆	25～50小时内可拿完成就
★★★★☆	50～100小时内可拿完成就
★★★★★	100小时以上才能拿完成就

本期推荐游戏《灵弹魔女》



难度：★★☆☆☆
耗时：★★☆☆☆

备注：999点成就约16小时。

本作作为早期的X360游戏，其实素质还算凑合。本作的成就拿法，概括起来就是将所有难度通关，外加全项目升级满和总游戏时间15小时以上。应该说本作的成就设定还是挺合理的，基本将EASY、NORMAL、HARD、CHAOS这4个难度通关后，就已经可以升满全项目且游戏时间达到15小时了，这样就可以拿到999点成就，而这剩下的1点成就需要将最高难度HELL通关。不过面对这1点的诱惑，大部分玩家还是选择了退缩。这也造就了一大批成就末位数为4或9的玩家，如果你在网上看到哪位日本玩友的成就末位数是4或9，那么他多半玩过《灵弹魔女》。有意挑战者可参见本期“游戏进行时”的相关介绍。

本期警示游戏《摔角玫瑰X》



难度：★★☆☆☆
耗时：★★★★★

备注：650点成就约200小时。

吸引你玩《摔角玫瑰XX》的动力有很多，比如美女、摔角、音乐……但是如果你是为了成就去玩这个游戏，那么你就大错特错了。本作的全成就需要取得全角色的全部服装外加买完商店的所有东西，整个过程难度并不大，只要不断赢得比赛就可以了，但是所花的时间可谓相当夸张。经计算一共需要23122000元才能买完全部服装。假设玩家1场比赛用3分钟赚1000元，那么玩上48天才能解开全部成就！不过比起那些不可能拿齐成就的游戏来说，这个游戏还算好的，至少你下线就能完成。截止到2007年5月6日为止，全世界共有372名玩家拿齐了这个游戏的成就。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2007年5月29日～2007年7月31日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2007年05月28日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	765.12元人民币
100日元	6.29元人民币
100欧元	1028.97元人民币
100港币	97.79元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

6月又有几款即将上映的电影改编作品推出，有了5月的前车之鉴后大家也没有对它们抱有太大的希望，用某编的话来说“电影改编作品都是雷！”。《古墓丽影 周年纪念版》是系列初代的重制版，这部被奉为系列最高作的游戏是Eidos送给所有古墓迷的一份大礼。对于厌烦了打打杀杀游戏的玩家来说，Wii《牧场物语》新作无疑是最佳的选择，用手中的双节棍手柄种田养鸡的感觉一定不错。

罪恶装备 XX ACCENT CORE　05.31

推荐度 A　PS2 FTG　■SEGA　■4800日元　■无对应周边　12岁以上玩家对应　CERO B

等待了半年，我们终于能够在家用机上全新进化后的《罪恶装备》系列”最新作！除了对角色招式以及平衡性进行调整外，本作更是增加了新的系统：EX必杀技以及特殊防御的出现将会大幅度改变玩家以往的战斗思路，而由此派生出的新打法以及连续技将会更加丰富。移植到PS2后，除了保留街机版全部模式外，更会追加





传统的“生存模式”、“M.O.M模式”以及“画廊模式”。另外，在本作选人时更能直接选择使用“GG模式”、“GGX模式”或是“AC模式”，让老玩家和刚接触本作的新人能够站在同一条起跑线。

古墓丽影：周年纪念版　06.05

推荐度 A　PS2 A.AVG　■Eidos　■49.99美元　■无对应周边　13岁以上玩家对应　TEEN

1996年，游戏界出现一位我们从来没有见过的性感女冒险家——劳拉·克劳馥特，从此她便书写了一段可以被载入历史的传奇。《古墓丽影》凭借全3D游戏画面和前无古人的奇妙玩法打动了全世界玩家的心。10年过去了，不知有多少人梦想能够再次体会初代《古墓丽影》带来的感动。预定6月5日就要发售的《古墓丽影：周年





纪念版》等于就是系列初代的重制版，游戏将保留初代的精髓并利用现代游戏引擎大大强化画面、人物动作等要素。这是新老玩家都绝对不允许错过的巨星级作品。

PlayStation3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年5月					
29日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	49.99美元
2007年6月					
4日	吸血鬼之雨	Vampire Rain	AQ Interactive	ACT	49.99美元
12日	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	59.99美元
14日	使命召唤 3	コール オブ デューティ 3	Activision	FPS	6800日元
14日	Go! Puzzle	Go! Puzzle	SCEA	PUZ	美版未定
14日	忍者龙剑传 Σ	Ninja Gaiden Σ	Tecmo	ACT	7429日元
15日	神奇四侠 银影侠现身	Fantastic 4: Rise of Silver Surfer	Take-Two Interactive	ACT	59.99美元
21日	先祖之魂 失落的继承	Folks Soul 失われた伝承	SCEJ	RPG	5900日元
25日	哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	59.99美元
25日	大联盟	The BIGS	2K Games	SPG	59.99美元
25日	漆黑	The Darkness	2K Games	FPS	59.99美元
26日	忍者龙剑传 Σ	Ninja Gaiden Σ	Tecmo	ACT	59.99美元
26日	变形金刚	Transformers: The Game	Activision	ACT	59.99美元
28日	漫画英雄：终极联盟	マーベル アルティメット アライアンス	Interchannel	A·RPG	6800日元
2007年7月					
5日	我的暑假3 北国篇 小男孩的大草原	ぼくのなつやすみ3 北国篇 小さなボクの大草原	SCEJ	AVG	5980日元
26日	大众高尔夫 5	みんなのGOLF 5	SCEI	SPG	5980日元
26日	海岸午夜俱乐部	湾岸ミッドナイト	元气	RAC	日版未定
31日	龙穴	Lair	SCEA	ACT	59.99美元

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年5月					
29日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	39.99美元
29日	世界纸牌锦标赛	World Championship Cards	Crave	TAB	39.99美元
31日	罪恶装备 XX Accent Core	Guilty Gear XX Accent Core	Arc System Works	FTG	4800日元
31日	龙虎之拳 精选集	Art of Fighting Anthology	SNK Playmore	FTG	39.99美元
31日	青空下的约定	この青空に約束を ～melody of the sun and sea～	TGL	AVG	6800日元
31日	恐慌调色盘	Panic Palette	TAKUYO	AVG	6800日元
2007年6月					
5日	古墓丽影 周年纪念版	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	AVG	39.99美元
7日	魔法学园MA	まじしゃんず・あかでみい	Enterbrain	S·RPG	6800日元
15日	神奇四侠 银影侠现身	Fantastic 4: Rise of Silver Surfer	2K Games	ACT	39.99美元
21日	梦幻骑士VI 危机世界	グローランサーVI Precarious World	Atlus	S·RPG	6980日元
21日	玛娜传奇～学校里的炼金术士们～	マナケミア～学園の錬金術士たち～	Gust	RPG	6800日元
21日	Simoun 异蔷薇战争	シムーン 异蔷薇战争～封印のリ・マージョン～	Marvelous Interactive	SLG	6800日元
25日	哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	39.99美元
25日	大联盟	The BIGS	2K Games	SPG	39.99美元
26日	变形金刚	Transformers: The Game	Activision	ACT	39.99美元
26日	小鼠大厨	Ratatouille	THQ	ACT	39.99美元
28日	超级机器人大战OG 原创世纪合集	スーパーロボット大战OG オリジナルジェネレーションズ	Banpresto	S·RPG	6980日元
28日	魔法少女II 魔法与剑的争斗	魔女っ娘ア・ラ・モードII 魔法と剣のストラグル	GN Software	S·RPG	6800日元
28日	新世纪福音战士 战斗交响曲	新世纪エヴァンゲリオン バトルオーケストラ	Broccoli	FTG	6800日元
2007年7月					
9日	猎杀者 2	Manhunt 2	Rockstar Games	ACT	49.99美元
12日	流行音乐 14	ポップンミュージック14 FEVER!	Konami	MUG	6980日元
12日	秋之回忆 #5 安可	Memories Off #5 アンコール	KID	AVG	6800日元
12日	IZUMO零 横滨妖绘卷	IZUMO零～横滨あやかし巻～	Success	AVG	6800日元
17日	吉他英雄 返场：摇滚80	Guitar Hero Encore: Rocks the 80s	RedOctane	MUG	39.99美元
19日	交响情人梦	のだめカンタービレ	Banpreto	AVG	5980日元
19日	少年阴阳师 羽翼啊，会到天空吧	少年阴阳师 翼よいま、天へ还れ	角川书店	AVG	6800日元
23日	橄榄球08	Rugby 08	EA	SPG	39.99美元
24日	女神异闻录 Persona 3	Shin Megami Tensei: Persona 3	Atlus	RPG	39.99美元
26日	格斗之王 极限冲击 规则“A”	King of Fighters Maximum Impact Regulation A	SNK Playmore	FTG	6800日元
26日	一骑当千 光龙	一骑当千 シャイニングドラゴン	MMV	ACT	6800日元

PlayStationPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年5月					
29日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	39.99美元
28日	钢铁地平线	Steel Horizon	Konami	SLG	39.99美元
29日	压缩空间	Crush	SEGA	PUZ	29.99美元
31日	大众高尔夫球场 Vol.1	みんなの高尔夫场 Vol.1	SCEJ	ETC	5980日元
2007年6月					
1日	怪物史莱克 3	Shrek the Third	Activision	ACT	39.99美元
5日	古墓丽影 周年纪念版	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	AVG	39.99美元
7日	最终幻想II	ファイナルファンタジーII	Square Enix	RPG	3800日元
12日	世界纸牌锦标赛	World Championship Cards	Crave	TAB	39.99美元
12日	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	39.99美元
25日	哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	39.99美元
25日	大联盟	The BIGS	2K Games	SPG	39.99美元
26日	超级方块 3	Super Collapse 3	MumboJumbo	PUZ	29.99美元
26日	变形金刚	Transformers: The Game	Activision	ACT	39.99美元
26日	小鼠大厨	Ratatouille	THQ	ACT	39.99美元
28日	中华雀士 天和娘娘 Remix	ちゅ～かな雀士 てんほー牌娘 Remix	Jaleco	TAB	5800日元
28日	福音战士机密档案 携带版	シークレット オブ エヴァンゲリオン ポータブル	Gainax	SLG	4800日元
2007年7月					
3日	百战天虫：开战时刻 2	Worms: Open Warfare 2	THQ	ACT	39.99美元
9日	猎杀者 2	Manhunt 2	Rockstar Games	ACT	39.99美元
17日	龙与地下城 战略版	Dungeons & Dragons Tactics	Atari	SLG	39.99美元
26日	美少女雀士III 重制版	アイドル雀士スーチーパイIII Remix	Jaleco	TAB	5800日元
31日	疯狂出租车 客源争夺战	Crazy Taxi: Fare Wars	SEGA	RAC	29.99美元
31日	异形症候群	Alien Syndrome	SEGA	A·RPG	39.99美元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007 年 5 月					
29 日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	49.99 美元
29 日	怪物也疯狂：市郊争夺战	Monster Madness: Battle for Suburbia	SouthPeak Interactive	ACT	59.99 美元
29 日	暗影狂奔	Shadowrun	Microsoft Game Studios	FPS	59.99 美元
29 日	极限竞速 2	Forza Motorsport 2	Microsoft Game Studios	RAC	59.99 美元
2007 年 6 月					
5 日	狂野西部	Call of Juarez	Ubisoft	ACT	49.99 美元
14 日	信赖铃音 肖邦之梦	トラスティベル～ショパンの梦～	NBGI	RPG	6980 日元
15 日	神奇四侠 银影侠现身	Fantastic 4: Rise of Silver Surfer	2K Games	ACT	49.99 美元
18 日	胜利时刻	Hour of Victory	Midway	FPS	49.99 美元
19 日	科林麦克雷拉力：尘土飞扬	Colin McRae: DiRT	Codemasters	RAC	49.99 美元
25 日	哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	49.99 美元
25 日	大联盟	The BIGS	2K Games	SPG	49.99 美元
25 日	漆黑	The Darkness	2K Games	FPS	49.99 美元
26 日	霸王	Overlord	Codemasters	ACT	59.99 美元
26 日	小鼠大厨	Ratatouille	THQ	ACT	49.99 美元
26 日	变形金刚	Transformers: The Game	Activision	ACT	49.99 美元
2007 年 7 月					
17 日	双重世界	Two Worlds	SouthPeak Interactive	RPG	49.99 美元
17 日	NCAA 美式橄榄球 08	NCAA Football 08	EA	SPG	59.99 美元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007 年 5 月					
29 日	致命格斗：末日战场	Mortal Kombat: Armageddon	Midway	FTG	49.99 美元
29 日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	49.99 美元
29 日	马里奥聚会 8	Mario Party 8	Nintendo	ETC	49.99 美元
31 日	生化危机 4 Wii 版	BioHazard 4 Wii Edition	Capcom	ACT	4800 日元
2007 年 6 月					
7 日	牧场物语 安详之树	牧场物语 やすらぎの树	Marvelous Interactive	SLG	日版未定
12 日	水银 革命	Mercury Meltdown Revolution	Ignition Entertainment	PUZ	19.99 美元
12 日	疤面煞星	Scarface: The World Is Yours	Vivendi Games	ACT	39.99 美元
12 日	模拟人生 2：宠物生活	The Sims 2: Pets	EA	SLG	美版未定
14 日	魔法老师涅吉！？新契约之战	ネギま！？ネオ・パクティオーファイト！	Marvelous Interactive	ACT	6800 日元
15 日	神奇四侠 银影侠现身	Fantastic 4: Rise of Silver Surfer	2K Games	ACT	49.99 美元
19 日	生化危机 4 Wii 版	Resident Evil 4 Wii Edition	Capcom	ACT	29.99 美元
21 日	一步神拳 革命	はじめの一步 レボリューション	AQ Interactve	ACT	5800 日元
25 日	哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	49.99 美元
25 日	大联盟	The BIGS	2K Games	SPG	49.99 美元
26 日	宇宙家庭	Cosmic Family	Ubisoft	ETC	美版未定
26 日	横冲直撞 平行线	Driver: Parallel Lines	Ubisoft	ACT	49.99 美元
26 日	幽灵行动 尖峰战士 2	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	FPS	美版未定
26 日	变形金刚	Transformers: The Game	Activision	ACT	49.99 美元
26 日	小鼠大厨	Ratatouille	THQ	ACT	49.99 美元
28 日	大金刚 喷射木桶赛	ドンキーコングたるジェットレース	Nintendo	RAC	5800 日元
2007 年 7 月					
2 日	马里奥足球	Mario Strikers Charged	Nintendo	SPG	49.99 美元
9 日	猎杀者 2	Manhunt 2	Rockstar Games	ACT	49.99 美元
12 日	勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔	ドラゴンクエスト ソード 假面の女王と镜の塔	Square Enix	A·RPG	6800 日元
19 日	实况职业棒球 Wii	实况パワフルプロ野球 Wii	Konami	SPG	4800 日元
19 日	桃太郎电铁 16	桃太郎电铁 16	Hudson	SLG	4800 日元
26 日	罪恶装备 XX Accent Core	Guilty Gear XX Accent Core	Arc System Works	FTG	4800 日元
26 日	露珠的冒险	Dewy's Adventure	Konami	A·AVG	日版未定
26 日	机动战士高达 MS 战线 0079	机动战士ガンダム MS 战线 0079	NBGI	STG	6800 日元
26 日	噗呦噗呦！	ぷよぷよ！	SEGA	PUZ	4800 日元
31 日	异形症候群	Alien Syndrome	SEGA	A·RPG	49.99 美元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007 年 5 月					
29 日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	39.99 美元
31 日	Simple DS 系列 Vol.14 The 自动车教习所 DS	Simple DS シーリー Vol.14 The 自动车教习所 DS	D3 Publisher	ETC	2800 日元
31 日	Simple DS 系列 Vol.15 The 鉴识官 2	Simple DS シーリー Vol.14 The 鉴识官 2	D3 Publisher	ETC	2800 日元
31 日	右脑回转火柴棒解谜 DS	右脑回转マッチ棒パズル DS	Ertain	PUZ	3800 日元
2007 年 6 月					
7 日	股票交易师 瞬	株トレーダー 瞬	Capcom	AVG	4800 日元
7 日	数阵对战	数阵タイセン	Nintendo	PUZ	3800 日元
14 日	飞天小女警 Z	ゲームで出ましたっ！ パワパフガールズ Z	NBGI	ACT	4800 日元
14 日	回忆之日	デイズ オブ メモリーズ	SNK Playmore	AVG	4800 日元
15 日	神奇四侠 银影侠现身	Fantastic 4: Rise of Silver Surfer	2K Games	ACT	39.99 美元
21 日	富豪街 DS	いただきストリート DS	Square Enix	TAB	4800 日元
21 日	NANA 演唱会工作人员大募集！新手欢迎	NANA ライブスタッフ大募集！～初心者欢迎～	Konami	AVG	4980 日元
23 日	赛尔达传说 幻影沙漏	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo	A·RPG	34.99 美元
25 日	哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	29.99 美元
26 日	变形金刚	Transformers: The Game	Activision	ACT	29.99 美元
26 日	小鼠大厨	Ratatouille	THQ	ACT	39.99 美元
28 日	Gamics Vol.1 横山光辉三国志 第六卷 ～孔明的遗言～	GAMICS Vol.1 横山光辉三国志 第六卷 ～孔明の遗言～	ASNetworks	ETC	3800 日元
28 日	成人女力检定	大人の女力检定	Konami	ETC	3800 日元
28 日	川之垂钓 树荫谷的流水之歌	川のねし钓り にもれびの谷せせらきの诗	MMV	RPG	3800 日元
2007 年 7 月					
3 日	百战天虫：开战时刻 2	Worms: Open Warfare 2	THQ	ACT	39.99 美元
5 日	脸红心跳魔女神判！	どきどき魔女神判！	SNK Playmore	AVG	4800 日元
12 日	洛克人 ZX 降临	ロックマンゼクス アドベント	Capcom	ACT	4800 日元
12 日	怪物农场 DS	モンスター ファーム DS	Tecmo	SLG	4800 日元
19 日	火影忍者 疾风传 最强忍者大集合 5 决战！"晓"	NARUTO－ナルト－疾风传 最强忍者大集合 5 决战！"晓"	Takaratomy	FTG	4800 日元
26 日	资格检定 DS	资格鉴定 DS	SEGA	ETC	3800 日元
26 日	美少女雀士 III 重制版	アイドル雀士スーチーパイ III Remix	Jaleco	TAB	4800 日元

最终幻想 II 重制版 06.07

推荐度 B | PSP RPG | Square Enix | 3800 日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A



和之前推出的《最终幻想重制版》同为"《最终幻想》系列"20周年的纪念式作品。除了重新制作的魄力开场动画外，冲着大幅强化的游戏画面就值得任何玩家重新体验。颇具特色的"熟练度"、"关键词"等系统都被原汁原味地保留了下来，而且在剧情方面还追加了以往没有的情节，甚至还有可能改变最后的结局。和《最终幻想重制版》一样，本作也加入了PSP版独有的"秘纹迷宫"，虽然现在还不知道具体的内容，但这对于有收集癖的玩家来说，一定是个振奋人心的消息。



信赖铃音 肖邦之梦 06.14

推荐度 S | X360 RPG | NBGI | 6980 日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A



以伟大的钢琴诗人肖邦去世前3小时的梦中世界为背景，让这款游戏充满了诗一样的美感。借助X360强大的机能，我们可以看到这款游戏在画面上是无可挑剔的，制作精良的背景、绚丽的画面、精细的人物，每一处都能看到制作人的独具匠心和严格要求。游戏的音乐不用说，由樱庭统制作的音乐非常有史诗的感觉，再加上肖邦的经典音乐，这款游戏在音乐上没有任何理由不好。游戏的战斗系统也很独特，队伍等级的变化带来了战术的巨大改变，这也是考验玩家反应力与适应力的地方。



忍者龙剑传Σ 06.14

推荐度 A | PS3 ACT | Tecmo | 7429 日元 | 无对应周边 | 17岁以上玩家对应 | CERO D



本想把推荐度直接打上S，因为目前PS3上拿得出手的ACT恐怕只有《忍龙Σ》了，而且独占(哪怕只是目前独占)对于PS3玩家来说也是弥足珍贵。但怎么说这款游戏也只是重制版，羽翼的确丰满了不少，但主体并没有根本的改变。好在游戏素质的起点较高，有着动作游戏佳作应具备的一切条件，这次真正意义上的完整版也给Xbox以外的玩家体验Tecmo ACT第一品牌提供了机会，《忍龙》的老玩家定能进一步体验神作的魅力，只是上手难度高对于新玩家来说依然是个问题。



编辑部落 editor's blog



本期博客 多边形



写在前面 FOREWORD

前几天在纱迦的怂恿下买了《蓝龙》中文版。《蓝龙》是个好游戏，这没什么可怀疑的，需要被怀疑的倒是我自己——游戏买回来四五天了，我连包装都没拆，就放在桌子上，每每上班的时候低头看看封面上的修，心中暗想"这期杂志做完了一定要开始玩"，可鬼才知道到时候能不能兑现。

嗯，扯远了点……其实我本来想说的是，《蓝龙》中文版在香港和台湾首发的一周里，销量超过了万余份，这种销量虽不值大书特书，但已经是很让人欣慰了。不知道厂商方面对这个销量的预计是多少，只希望这个成绩能让它们满意，这样我们就有希望获得更多中文版的游戏了。

好吧，我真正想说的，也是个老生常谈的话题：正版与盗版。有的人看到这里也许会说："盗版怎么了？正版那么贵，我买不起啊？"你别急着跳出来，我要谈这个话题不是要指责谁，你容我慢慢道来。



最近发表 LATEST TOPICS

百层高楼和两枚棋子
泰坦发表于2007.5B(总第176期)

一个日语菜鸟的奋斗史
纱迦发表于2007.6A(总第177期)

一个MGSER的困惑与焦虑
Gouki发表于2007.6B(总第178期)

一个游戏美编的自我修养
一刀发表于2007.6B(总第178期)

不爱那么多，只爱一点点

多边形发表于 2007.7A(总第179期)

买盗版不一定丢人但一定不光彩，买正版不一定光彩但一定不丢人。——纱迦

我的口袋，只有三十三块

首先声明一点，这里要谈的不是买盗版对不对的问题，对于这个问题的答案永远只有一个：不对。但是我们有我们的国情，我们有我们的现状，我们不能指望游戏厂商都变成慈善厂商，他们也是要糊口的，而我们也就别要求什么，5元钱一张盗版，您就自个儿偷着乐去吧，我们理解，我们宽容，但这并不等于这种行为就是正确的，也不要给急于自己找一些冠冕堂皇的理由把自己打扮成一个爱国的卫道士来掩盖自己内心的罪恶感，那样很恶心。中华民族最善于知耻而后勇，从现在开始踏踏实实地好好学习天天向上，让国家富强起来，人民富裕起来，人人就都买得起正版了。

我相信绝大多数玩家还是愿意玩正版的，可能是迫于财力方面的原因——尤其是学生朋友——而最终只能选择盗版，其实这太正常不过了，俗话说"一个便宜三个爱"，我不止一次看见老外在电玩店或者电脑城买盗版，所以我们也用不着妄自菲薄什么。谁兜里的钱也不是天上掉下来的，都是血汗钱，用起来谁都心疼。对于中国玩家来说，用中国的收入标准去购买以国外收入标准定价的正版游戏，本身就够为难了。

曾经和泰坦讨论过正版值不值的问题（写到这里顺便说一句，泰坦上个月个人入手了VISTA的正版，2670元），最后讨论的结果是：相比起游戏正版来说，Windows正版太值了，XP正版1998元，你几乎每天都要使用，至少也要用个两三年；一张正版就算500元，玩个两三月也就差不多到头了，封存起来当"神作"供着，想起来了可能拿出来转两圈回顾一下，想不起来就可能永远和一张塑料片没什么区别。其实这个值不值的问题，本身就是很主观的，比如我喜欢《潜龙谍影》，500元一张正版，我买得心里高兴，用现在流行的话说"这叫有爱"，可是你不喜欢这个，5元一张盗版恐怕你都懒得买，这就是个主观上的事情。这个东西往大了说，叫价值观。

好，终于谈到价值观了，马上就要进入正题了。（一篇文章写了一半才快要进入正题……）

有多少爱，可以重来

由于盗版的流通，中国玩家恐怕是世界上最"幸福"的玩家，不仅美日欧版通吃，所有类型的游戏也都可以一举拿下，一顿午饭可能就是一款游戏，一次麦当劳就能拿下三五张，过年的压岁钱恐怕就可以开一次"游戏盛宴"了。所以国内和国外形成一种有趣的"倒挂"对比：国外的玩家是买主机便宜，几张正版就顶一台主机，但是后续对于游戏软件的投资则叫苦不迭；国内的玩家正好相反，一台两三千元的主机得好几百张盗版，但忍痛"一次性投资"后，游戏征途便一片光明。所以说，国内的玩家基本都是"博派"——博"买"天下游戏的玩家派。

好吧，让我们直接进入话题吧：诸位手上那些游戏，真的都认真玩过了吗？

的确见过这样的玩家，号称"PS2游戏全收集"，可是问起他某某游戏来，说上三句就谈不下去了，说起那个ACT游戏他还没通关，谈及这个RPG刚刚打过第二个BOSS，或者被某个AVG游戏卡在某个谜题那里，这都是因为"游戏太多了，玩不过来呀"。

我不否认"通吃"也是一种游戏态度，玩游戏和读书都有共同之处，有的人号称博览群书，有的人一辈子就研究一本《红楼梦》，游戏也是一样，有的人一年玩遍了发售表上所有的游戏，有的人一年就玩那么几部游戏。但你不可否认的是，后者在某些游戏的造诣方面，绝对要比前者高得多。

我们有时候很羡慕国外游戏论坛的讨论气氛，大家可以平心静气地就游戏中某个问题谈论个几十页上百页，看得人受益非浅。而我们的某些所谓"玩家"，一个游戏买回来玩两个小时就敢在论坛上大放厥词，讨论演变成论战，论战演变成骂战，最终被版主锁帖封ID了事。我不否认有时候还是能看到很高质量的讨论帖，但可惜这两年来我看到的各种"饭"之间的战帖要远远多于认认真真讨论游戏的帖子。

造成这种现象的原因有很多，但其中一个就是盗版把大家对于游戏的价值观惯坏了。5元一张盗版，本来就不值一晒，游戏本身就是轻松休闲的工具，再加上没有付出太多的代价，自然不会把这玩意儿太放在心上。假如这游戏你是500元买回来的，想必这态度会是截然不同，不想尽办法把这游戏的剩余价值榨取干净恐怕是不会轻易善罢甘休的。相信许多既买正版又卖盗版的朋友对此应该深有体会，其实你只要回头看看你把盗版放在什么地方，把正版又放在什么地方就一目了然了。说真的，你真的认为所有的游戏你都需要玩一下吗？你能记得你有多少游戏是买回来转两圈就再也没碰过的吗？你最近一个深入体验的游戏是什么你还记得吗？

端正一下自己的游戏态度吧，我的朋友。正如这个世界需要的不是全才，而是专业人才一样，无论你是专爱某个类型的玩家还是通吃型玩家，一年当中值得你认真去玩的游戏其实寥寥无几，与其把时间分摊到所有游戏上，真不如把精力集中在某个游戏上。请相信我，你可以做个试验，翻开前几页的发售表，在未来两三个月的时间里选定一款最喜欢的游戏，然后从现在开始存钱买一张正版，几百元花出去自然有些心疼，但是你对游戏的重视程度绝对会不一样，你在这款正版上所投入的精力也会大为不同，而你从这个游戏中所获得的体验绝对要大过"通吃"所带给你的收获。

其实话说到这里，已经与正版盗版没有太大的关系，因为如果是你真正喜欢的游戏，就算是5元买的，你也一定会仔仔细细认认真真地体验一把，你在这个游戏上投入多少精力，你就能获得多少乐趣，这是成正比的。

我不想谈什么买正版有利于我国游戏市场发展或者买正版来尊重游戏开发人员的劳动等这些很虚无缥缈的话题，这些东西离我们还很遥远。不爱那么多，只爱一点点，买一张正版，端正一下自己的游戏态度，深入体验一款游戏的乐趣，有感而发了可以写一篇好稿子，刊登在《游戏机实用技术》上，既收获了稿费，补贴了买正版的钱，又收获了名声，赢得了尊重，名利双收的事情，何乐而不为？

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：不爱那么多，只爱一点点
【2007-5-28 17:40:45 By：Gouki】
我说什么来着！《蓝龙》！多哥，你买它就是一个错误！RPG！

RE：不爱那么多，只爱一点点
【2007-5-28 17:42:11 By：D·S】
一生的神作要用一生去爱。

RE：不爱那么多，只爱一点点
【2007-5-28 17:43:19 By：邪魔天使】
只要你能从游戏中得到乐趣，不用管什么盗版正版 。当然，我肯定是支持正版的，我只买正版，不过现在多半用来收藏。

RE：不爱那么多，只爱一点点
【2007-5-28 17:43:19 By：卡伦】
我支持正版。

RE：不爱那么多，只爱一点点
【2007-5-28 17:43:19 By：雨滴】
多哥，你这博客写到最后的时候有广告的嫌疑，故意的，故意的……

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市消息以及重要内容，方便大家购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，可登录levelup.cn网站的“电玩书刊区”，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会购买到Levelup提供的限量6折最新书刊。动漫游工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买。

新书特搜 NEW BOOK

levelup.cn“电玩书刊区”：http://www.levelup.cn/book/　动漫游工作室网址：http://shop33788833.taobao.com

掌机王SP 第65辑



[6月上旬 全国上市]

本辑收录《应援团2》、《触摸侦探 小泽里奈 第2季 1/2》、《星神》、《加勒比海盗 世界尽头》、《死神BLEACH 灵魂升温4》等多款新作的攻略特快，同时还有《最终幻想战略版 狮子战争》的深入研究。本辑继续赠送口袋光环迷你DVD，并收录达人玩家演示的《洛克人ZX》全BOSS秒杀视频，精彩内容不容错过。

游戏光环DVD 第25辑

现已上市 各地报刊亭销售中

收录超过30款游戏新作影像！



本辑的《游戏光环DVD》为玩家们带来了海量的游戏资讯，总共收录了超过30款游戏新作的影像！《铁拳6》正式预告片首次公开！《荣誉勋章 空降兵》、《未知海域 德雷克的宝藏》以及育碧刚刚公布的《分裂细胞 断罪》、《终结之战》、《战火兄弟连》、《刺客信条》、《HAZE》最新影像一网打尽！“劲作特搜队”也在经过改版之后重新与大家见面，将采用节奏更明快的方式来向大家介绍游戏业的最新动态！热血最强栏目是由炽天堂攻略组带来的《鬼武者2》一闪模式最速通关，一小时以内打完收工！国外超强同人影像作品《银河战士VS光环》，打破想象界限，塑造梦幻对决！音画欣赏收录了夏季皮克斯动画大片《小鼠大厨》10分钟精彩片花！一同欣赏CG动画的巅峰之作吧！

游小说 第3辑



[现已上市 各地报刊亭销售中]

狂加32页，价格不变
240页，25万字让您尽享阅读快感

■《最终幻想战略版 狮子战争》，八万字超重量级剧情小说一期完结；《最终幻想XII 亡灵之翼》，从潘尼罗的角度带你进入浪漫的天空之旅；《逆转裁判4》剧本小说继续奉上。
■官方小说中，《零 ZERO》震撼落幕；《幻想传说 沉寂的历史》步入尾声；《王国之心外传 罗克萨斯篇》，让你了解游戏未涉及的另一段故事。
■此外，游书苑、特别企划等全新栏目也在本辑中火热登场，而迷你CD-ROM中除了壁纸、音乐、影像外，更是送上了《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》10万字的电子书，绝对让您一次看个够！

新栏目、新改进、新惊喜！想了解游戏剧情？那《游小说》就是您的最佳选择！

LEVELUP 游戏城寨 Level.30



[现已上市 各地报刊亭销售中]

最后的神迹等新作速报；特稿：更快、更高、更强——浅谈SPG游戏的发展；Web Show LU部落格：古梓中奖/老总买了个PSP；Web Show专题：网络时代的历史演义；城寨研究室专题：硬降不用愁，完美主机自己“制造”；汉化学前班：谈古论今，汉化游戏的历史（上篇）；城寨小百科：一刀两断斩铁剑，提枪策马主战神；动漫游妙文：狰狞红与黑；levelup 音乐台：音乐小特辑 蜂蜜与四叶草。

游戏/网络/音乐
互动志

>>>Level 31 6月9日见！

最动漫 第2期



[现已上市 各地报刊亭销售中]

本期《最动漫》4小时精彩超值DVD，收录有独家纪录片，全程采访COSPLAY社团动漫展筹备始末，关注国内动漫人的精彩生活；最情报版块为你带来精彩有趣的视频新闻和爆笑的动画名场面集锦；动画进行时，随时跟进热门动画播放进度，用全新的方式追动画；互动栏目我拆！我拆！我拆拆拆，则展现出最萌手办的风采，只要寄回读者调查表，就有机会参与抽奖，把它们领回家！



上海道具馆电器

冰点特价为即将来临的暑假降温

Wii日版 本月主打
所有机器均当场改机
优质服务 百种游戏任选

PS3 60G 豪华版
正版游戏全品种
所有原装配件齐全

Sony PSP
大量软降 日版
所有机器均机盒对号
绝无翻新 颜色齐全

XBOX360
完美刷机+可上网刷机

NDSL全版本 颜色齐全
日版　港版
美版　IQUE

V903SH 大量现货有售
另有vodafone日系手机
型号齐全 欢迎来电咨询

本道具馆电器店是一家以经营日本数码产品为主的实体店，所有商品全部现货，拥有固定的日本进货渠道，每天保证同时在线商品过千件，在多个大型交易平台上有人气帐号。自1997年在上海开店至今已有10年历史，一贯秉承新货最快到，商品不断货的经营宗旨。并聘请专业维修技师当面维修、拆机、改机，透明的维修价格。遵守以品质求生存，以信誉求发展的原则。

道具馆静安店
地址：上海市静安区常德路731号（康定路口边"好德便利店"旁"工商银行康定支行"对面）
公交：76、138、24、23、136、地铁2号线静安寺下
电话：021-52130918　手机：13611624231
联系人：汪先生　QQ：394503264
MSN：ANDYXWS@HOTMAIL.COM

人民广场店
地址：上海市黄浦区广西北路238号（靠近福州路口，来福士广场后面）地铁一、二号线人民广场下5分钟就到
QQ：59108822　MSN：it_orient@hotmail.com
电话：021-63501270　手机：13788938938

秉承质量至上原则，欢迎各位新老顾客来电咨询。

北京嘉兴游戏机经营店

凡购 GBA 卡一盘加 8 元即可获赠价值 50 元的 GB 卡一盘，加 18 元可获赠价值 90 元的 GB 合卡一盘。数量有限，送完为止！

大酬宾
★邮购汇款地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂 2 号
邮编：100010　收件人：蔡晓初　先生
传真：010-64035610　持卡人：蔡晓初
★（东城区）美术馆销售中心
地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂 2 号
热线电话：010-64031591　64035610
交通银行：405512 4091 9649 609　农业银行：95599 8001 42038 66216

北京嘉兴游戏机（中关村）销售中心隆重开业！

特价商品酬宾月（本月有效）
PSP 1330 元（全新）
Wii 1990 元 豪华版（原装）
PS3 60G 3990 元
NDSL 1120 元（多款颜色）神游NDSL 已发售！
PStwo70000 型全系列 980 元（限20台）（振动手柄、AV线、电源、支架）
XBOX360 豪华版 2580 元 简装版 1990 元

嘉兴维修中心 三免服务
1. 免费对各种主机保养
2. 免费为各种主机检测
3. 对维修主机免手工费，开壳费（只收取维修配件费）
维修技师承诺您所维修的主机或周边配件全部当面修理 100% 全部修复让您放心使用。

PS Ⅱ配件

3XXXX 光头	280-380 元
5XXXX 光头	380-530 元
7XXXX 光头	90-160 元
光头线圈（全新）	120-260 元
光头光管（全新）	180 元
3XXXX光头驱动芯片	50-120 元
5XXXX光头驱动芯片	40-160 元
光头主驱103芯片（全新）	380 元
PS Ⅱ主机 CPUEE 芯片（全新）	380-550 元
PS Ⅱ主机精震图像芯片	150-280 元

PSP 配件

PSP主机光头原装全新	260 元
PSP主机主板原装全新	800-950 元
PSP原装夏普液晶（全新）	280 元
PSP原装三星液晶（全新）	190 元
PSP原装背光板（全新）	180 元
PSP原装方向键+按键（全新）	120 元

日版全新PSP硬降主机+充电器+电源+电池+屏保	1350元
港版全新PSP软降主机+充电器+电源+电池+屏保	1390元
日版全新PSP硬降主机+充电器+耳机+包+2GB棒+电池+屏保	1580元
港版全新PSP软降主机+充电器+电源+耳机+包+4GB棒+电池+屏保	1750元
Wii 全新主机+手柄+双节棍+架+电源+AV线	1990元
XBOX360全新主机+有线手柄+AV线+电源(港版)	1990元
XBOX360全新豪华主机版+无线手柄+分端线+20G硬盘+耳机+网线+金会员卡	2580元

本公司面向全国批发主机和配件！
因版面有限，如需PSP、NDS原版游戏，详情请电询！
电话：010-64035610（10：30-19：30）

上海 游戏2000

上海 瑞格电玩



徐汇区

游戏2000（徐汇区徐汇梅陇店）
邮购地址：上海市徐汇区梅陇路457号（近漕云路） 邮编：200237
电话：021－64252807
联系人：李兆中 13918976681
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1733 4166 931
公交线路：50、218、131、957，地铁1号线（锦江乐园站下到本店只需5分钟）
营业时间：10：00－20：30

静安区

游戏2000（静安区静安店）
邮购地址：上海市市西静安区凤阳路678号（近南京路、石门二路口） 邮编：200041
电话：021－62182099 62675167
收款人：冷 祎 13002128661
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1690 4166 962
持卡人：冷 恳
公交线路：20、112、23、15、21、37、939、41路，地铁1、2号线（石门路站下）火车站到本店只需5分钟
营业时间：10：00－20：30

卢湾区

瑞格电玩（卢湾店）
地址：上海市卢湾区黄陂南路719号
电话：021－53062481 13916518018
联系人：唐莎婕
MSN：YAYA1979@MSN.COM
QQ：521093329
工行帐号：9558 8010 0116 3248 062
招行帐号：6225 8802 1012 8063
公交线路：109，932，地铁，黄陂南路站下，往新天地方向步行7分钟
营业时间：10：00－20：30

昆山市

游戏2000（昆山市和鑫加盟店）
地址：江苏省昆山市玉山镇新昆街138号和鑫游戏店
电话：0512－57519020 51307526
传真：0512－57519020
联系人：卞慧

上海鑫定音电子

上海鑫世代电玩



次世代的主机
鑫世代的信誉



地址：上海市静安区茂名北路74号
公交：49、71、127、1、925路石门站下，
地铁二号线南京西路下
垂询电话：021－62179427 15900748093
MSN：sh_gametime@hotmial.com
联系人：张先生 QQ：363956036

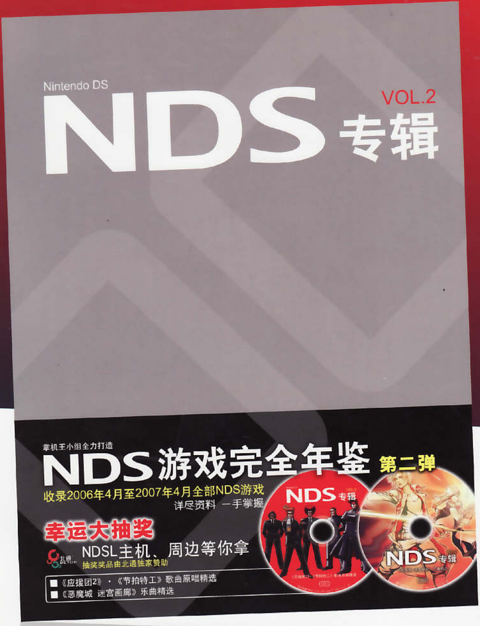
掌机王小组全力打造

NDS专辑 VOL.2

招牌大餐 再度奉上

NDS游戏完全年鉴

收录2006年4月至2007年4月全部NDS游戏



- **完整收藏攻略**
  - 口袋妖怪 钻石·珍珠
  - 超级机器人大战W
  - 恶魔城 迷宫画廊
  - 勇者斗恶龙 怪兽统领者
  - 牧场物语 与你共建海岛
  - 雷顿教授与不可思议之镇
- **游戏小说——黄昏旅店**
- **烧录卡使用大百科**
  全品牌烧录卡图文教程，让你一看就知道怎么使用！
- **玩转NDS**
  NDS模拟器详细使用教程、经典软件推荐

详尽资料 一手掌握

6月4日

火热登场

赠送双CD

CD1 《应援团2》·《节拍特工》歌曲原唱精选
CD2 《恶魔城 迷宫画廊》乐曲精选

还有幸运大抽奖活动，NDSL主机、周边等你拿！